+ Disk

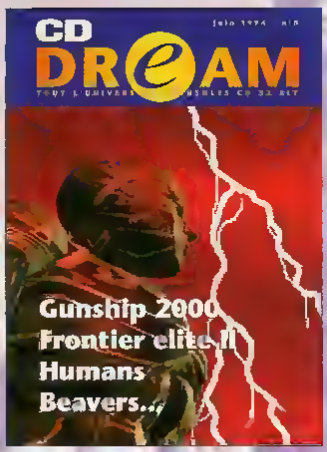
AMIGA DREAM

AMIGA DREAM CD

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Juin 1994 - n°8

CD Dream
L'univers des consoles CD 32 bit.



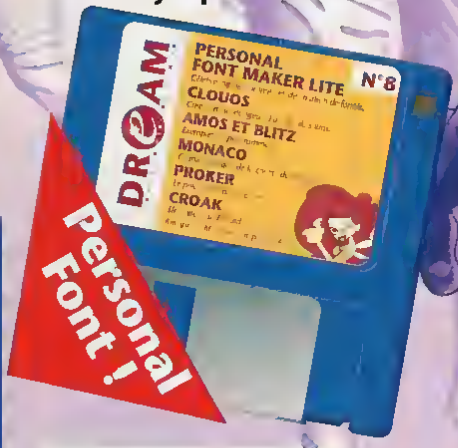
Commodore
Passé, présent, avenir

Labo
Overdrive CD, Caligari, Directory Opus...

Dossier :
Les simulateurs

ELU MAGAZINE DE L'ANNEE (PAR NOUS)

Jeux :
James Pond III, Heimdall II, Benefactor, Sierra soccer...



Bons plans :
gagnez jusqu'à 100 fois le prix du magazine.

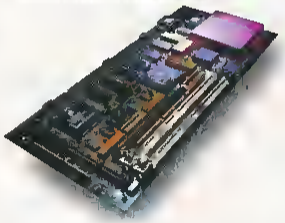
L 2306 8 - 35,00 F-

10,95 $can - 245 FL - 10,90 FS - 2$$ EB

Préférence AMIGA

AMIGA HAUTES PERFORMANCES.

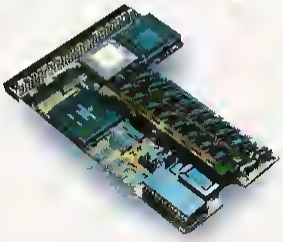
A4440Turbo-4 vo **seule vraie carte accelératrice pour Amiga 4000** Equipée d'un 68040 a 40 Mhz, de 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits, elle est extensible a 128 Mo et peut recevoir un controleur FastSCSI2 ..... **13990 FF**



A4400RAM-4 carte optionnelle dotee de 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits extensible à 96 Mo, pour A4440 Turbo ..... **3690 FF**

A4400RAM-16 carte optionnelle dotee de 16 Mo de ram TURBOSIMM 32 bits extensible a 96 Mo, pour A4440Turbo ..... **11390 FF**

A1230Turbo2 nouvelle carte acceleratrice GVP 68030 pour A1200. La plus rapide et la seule équipée d un connecteur d extension pour recevoir le contrôleur SCSI2 A1230 SCSI. Dotée d'une horloge/calendrier, elle peut recevoir 32 Mo de ram avec les TURBOSIMM 32 bits et un coprocesseur 68882



A1230Turbo2 1/40 vf 68030EC à 40 Mhz avec 1 Mo de ram TURBOSIMM 32 ..... **2990 FF**

A1230Turbo2-2/40 vf 68030EC à 40 Mhz avec 2 Mo de ram TURBOSIMM 32 ..... **3190 FF**

A1230Turbo2-4/40 vf 68030EC à 40 Mhz avec 4 Mo de ram TURBO SIMM 32 ..... **4490 FF**

A1230Turbo2-4/40FP vf 68030EC et 68882 à 40 Mhz, avec 4 Mo de ram TURBO SIMM 32 ..... **5490 FF**

A1230Turbo2-4/50 vf 68030 à 50 Mhz avec 4 Mo de ram TURBOSIMM 32 ..... **5990 FF**

et ses options

A1230 SCSI vf contrôleur SCSI2 externe ..... **890 FF**

FPU882-40/PGA 68882 a 40 Mhz pour A1230Turbo2 ..... **1190 FF**

FPU882-50/PGA 68882 a 50 Mhz pour A1230Turbo2 ..... **1490 FF**

TURBOSIMM4 4 Mo de ram 32 bits pour A1230 et A4440 ..... **2390 FF**

TURBOSIMM16 16 Mo de ram 32 bits pour A1230 et A4440 **9990 FF**

PERIPHERIQUES HAUTES PERFORMANCES

I/O EXTENDER vo carte 2 ports serie et 1 port parallèle pour A2000, A3000 et A4000 ..... **1390 FF**

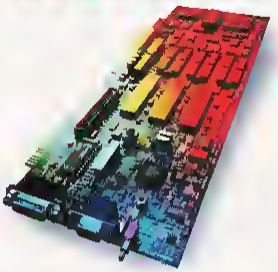
A4008 vf contrôleur de disque dur SCSI/SCSI2 D M A avec emplacement pour unite 3"1/2 Pour A2000, A3000 et A4000 **1390 FF**

HDK-170 vf le disque dur interne AT-Ide 170 Mo pour A1200 selon CIS. Livre pret à installer avec le logiciel Quarterback 5.0 gratuit ..... **2990 FF**

LA VIDEO EN NUMERIQUE...

VISION24CT-4000 vf. carte genlock incrustateur en composantes, avec melangeur video 3 entrees composites, digitaliseur video temps réel, affichage 24 bits et système Flicker Fixer. Plus de 500 studios de production et vidéastes professionnels utilisent les cartes VISION24 ..... **16590 FF**

Jusqu'au 31 Juillet 1994, une carte TBC+ GVP est offerte avec chaque VISION24CT-4000 achetée dans les centres Préférence Amiga.



VISION24S-4000 vf carte VISION24 avec entrees/sorties Pal et Y/C uniquement ..... **12990 FF**

VI24-CTBox option composantes RVB/YUV pour VISION24S **3990 FF**

VI24-A2000 adaptateur VISION 24 pour Amiga 2000 ..... **820 FF**

TBC+ vo **synchronisation multi sources, correcteur de signal, memoire de trames, digitaliseur temps reel et afficheur video 24 bits** effets speciaux et transcodeur multi-standards ..... **6490 FF**

...ET P.A.R. LE NUMERIQUE.

DR-3150 vo carte de restitution temps réel du Personal Animation Recorder (P.A.R.) ..... **23600 FF**

AD-3000 vo carte de digitalisation temps reel du P.A.R ..... **11850 FF**

DR-HD2217MP disque dur 1.7Go pour le P.A.R ..... **12990 FF**

DR-HD2210MP disque dur 1 Go pour le P.A.R ..... **9990 FF**

VT-3000 vo carte T.B.C. Pal et Y/C ..... **11850 FF**

VM-3000 vo carte vecteurscope et moniteur de profil ..... **8890 FF**

VDA-1050 carte d'amplification et distribution vidéo Pal 4 sorties **1300 FF**

RC-3000 option télécommande externe pour VT-3000 et VM-3000 ..... **2960 FF**

ES-3200 rack 19" pour deux cartes VT-3000, VM-3000 ou VDA-1050 ..... **5920 FF**

ES-3200-T vo rack 19" contenant une carte T.B.C. VT3000 **16590 FF**

LA VIDEO SPECTACLE.

G-LOCK vf. compact et polyvalent, ce genlock/incrustateur s'adapte a tous les standards de la vidéo institutionnelle et amateur. Profitant de la technologie de la VISION 24, le G-LOCK est un produit de qualité très complet : 3 entrées (2 Pal ou Secam, 1 Y/C), 3 sorties (1Pal, 1 Y/C, 1 RVB), correcteur de signal et transcodeur integres, fondu vidéo et table de mixage son 2 entrees mono ..... **3190 FF**

G-Parkit adaptateur parallèle pour contrôle du G-Lock ..... **190 FF**

AMIGA VIDEO STUDIO AVS-100 vf. ensemble G-Lock + SCALAMM300 + EX-ECH0100 + EX-G-Lock, permet de réaliser le montage, le titrage et la sonorisation des vidéos en une seule génération ..... **6990 FF**

AMIGA VIDEO STUDIO AVS-50 vf. ensemble G-Lock + SCALA MM200+EX G-Lock, une combinaison homogène pour insérer titres et commentaires sur vos vidéos ..... **4190 FF**

VIDEODIRECTOR vf. Pour réaliser des montages video simplement et efficacement archiver les meilleures sequences, inserer des pages graphiques. Livré avec Smart Cable pour camescopes 8mm et HI8 (compatible LANC / Control-L) et tout magnetoscope a telécommande infrarouge ..... **1390 FF.**

En promotion à 990 FF dans les centres Préférence Amiga, jusqu'au 31 Juillet 1994 !

VD-JACK/DIN adaptateur mini Din pour VIDEODIRECTOR ..... **195 FF**

SCALA : LOGICIELS UNIVERSELS.

SCALA MM300 vf ..... **2990 FF**

SCALA MM211 vf ..... **1490 FF**

SCALA VT100 vf ..... **390 FF**

les options SCALA

EX-ECH0100 vf ensemble de montage video pour MM300 ..... **1990 FF**

EX-VISION24 vf ..... **490 FF**

EX-G-Lock vf ..... **290 FF**

EX-VCR vo contrôle de magnétoscopes de diffusion ..... **1990 FF**

EX-File Formats vo gère les formats GIF, BMP, PCX ou TIFF pour MM300 ..... **1590 FF**

EX-Studio 16 vo ..... **1590 FF**

LE SON TRANSPARENT

DSS+ vf digitaliseur de son stéréo le meilleur des 8 bits ..... **690 FF**

16 MILLIONS SUR PALETTE.

BRILLIANCE vo. exploite toutes les possibilités graphiques de l'Amiga, et même plus avec TrueBRILLIANCE et ses 16 millions de couleurs. Aussi rapide dans la sélection des outils de dessins que dans leur utilisation. Dote du module d'animation le plus performant avec fondus, morphing, acceleration... BRILLIANCE rend l'Amiga inemployable ..... **1590 FF**

IMAGE F/X vo conversions d'images, effets speciaux, module de metamorphose CINEMORPH, gestion de scanners et module de dessin 24 bits, une palette complète de fonctions pour infographiste éclairé ..... **1690 FF**

et ses options :

IMAGE F/X EPSON CRL cable pour scanner Epson ..... **490 FF**

ADPRO 2.5 vo ..... **1690 FF**

et ses options :

PRO-Control vo ..... **590 FF**

PRO Conversion Pack vo ..... **590 FF**

DRIVER EPSON vo pour scanner GT6000, 6500, 8000 ..... **1290 FF**

IMAGES VIRTUELLES...

SCENERY ANIMATOR vf. Voyages virtuels dans des paysages imaginaires ou des sites prestigieux. De merveilleuses animations à calculer suivant votre fantaisie, en integrant des objets en 3D, de la végétation, des mouvements nuageux. **690 FF**

CALIGARI 24 vf un modeleur en perspective pour rendre la creation d'images et d'animation de synthese intuitive et naturelle. Des rendus rapides pour s'adapter à la puissance de chaque Amiga et dotés de nombreuses options pour une qualité d'image inéprochable ..... **1590 FF**

CALIGARI Broadcast vo ..... **4750 FF**

CINEMORPH vf. pour des metamorphoses animees dignes des meilleurs effets speciaux. .390 FF

...ET AFFICHAGE REEL.

EGS SPECTRUM vo. pour dessiner ou traiter des images 16 millions de couleurs en temps reel! Cette carte GVP compte parmi les plus rapides du marché et en plus bénéficie du standard graphique EGS reconnu par tous les éditeurs. Equipée de 2 Mo de V.RAM pour un affichage en 800x600 24 bits jusqu'à 1600x1280 en 256 couleurs. Optimisée pour bus Zorro II et III ..... **3690 FF**

EGS-NEC FG adaptateur pour écran NEC FG ..... **298 FF**

DCTV vf. un digitaliseur video 16 millions de couleurs avec le logiciel de dessin DCTV-Paint qui a inspiré BRILLIANCE. Il permet aussi de restituer des animations de synthèse en 16 millions de couleurs aussi rapidement que si elles n'en comportaient que 16. Fonctionne avec moniteur video et téléviseur Pal ..... **1990 FF**

RVB-Converter vf module d'affichage sur moniteur RVB pour DCTV ..... **1990 FF**

DCTV-RVB vf DCTV et module RVB-Converter ..... **3690 FF**

DCTV 4000 vf pour A4000 **2290 FF**

DCTV-RVB 4000 vf pour A4000 ..... **3990 FF**

OPALVISION vo carte 24 bits 736x580, 15 Khz. Avec Opal Paint et Opal Anim ..... **3990 FF**

LA BUREAUTIQUE, LES UTILITAIRES...

PROWRITE 3.3 vf. Le traitement de textes le plus vendu qui a toujours evolue pour tirer parti des performances de chaque generation d'Amiga. Avec autant de simplicité il gère l'import d'images AGA et l'habillage de texte, le multi-colonage, la correction orthographique temps reel, la fonction "annuler/refaire", les impressions graphique et couleur en couleurs matricielles, jet d'encre ou Postscript. Tout ce-la coute beaucoup plus cher sur PC!!! ..... **490 FF**

Cygnus ED PRO 3.5 vo ..... **690 FF**

QUARTERBACK 5.0 vf ..... **390 FF**

QUARTERBACK 6.0 vo ..... **590 FF**

... ET LA P.A.O.

PROFESSIONAL PAGE 4.1 vo ..... **1490 FF**

PROFESSIONAL PAGE 3.1 vf ..... **990 FF**

PAGE SETTER 3 vf. logiciel de mise en page personelle couleur ..... **590 FF**

Préférence AMIGA

Des spécialistes AMIGA dans toute la France

06000 Nice
Ascii Informatique
10 rue de Lepante — 93 13 08 66

06000 Nice
Power Informatique
26 rue Trachel — 93 88 00 86

08600 Givet
Ordi-Pointe
36 rue Notre Dame — 24 42 71 71

13005 Marseille
Infologs
205 rue Saint Pierre — 91 47 01 79

13006 Marseille
Axe Informatique
92 cours Julien — 91 48 40 55

19240 Varetz
Co-Media
Pl. du General De Gaulle — 65 37 00 71

21000 Dijon
GB Micro
15 rue Charrue — 80 49 99 34

30900 Nimes
Hepta
3 rue Dumont d'Urville — 66 29 49 13

31300 Toulouse
Infonix France
14 rue Reclusane — 61 59 17 76

35000 Rennes
Micro-C
16 rue des Fossés — 99 63 71 11

38180 Seyssins
Ordiland Informatique
106 rue de la Liberte — 76 70 11 50

45000 Orleans
B I P
16 rue Jeanne d'Arc — 38 81 13 23

54520 Laxou
T.P.S.
69 rue de Mareville — 83 27 44 84

57000 Metz
Tecsoft
8 av. De Lattre de Tassigny — 87 69 19 50

59800 Lille
Video Force
4 rue de Puebla — 20 12 94 04

60005 Beauvais
Pibi
Rue Arago, ZAC de Ther — 44 02 99 66

62400 Bethune
Softone
394 rue de Lille — 21 56 36 21

62420 Billy Montigny
Microtech
32 rue Florent Evrard — 21 20 55 00

63100 Clermont-Fd
Point Image
33ter rue Lecuelle — 73 91 85 05

64100 Bayonne
Bab Micro Center
7 rue de Coursic — 59 50 39 65

67000 Strasbourg
Micro-Center
C/C place des Halles — 88 22 31 50

69006 Lyon
Gelam
22 av. de Saxe — 78 52 77 62

75009 Paris
MAD
42 rue Lamartine (1) — 48 78 11 65

75011 Paris
A.M.I.E.
11 bd Voltaire (1) — 43 57 48 20

75011 Paris
Video Invasion
19 bd Voltaire (1) — 48 07 16 99

75014 Paris
Phase
93 av. du Gal. Leclerc (1) — 45 45 73 00

85000 La Roche s/Yon
Futuro
8 bis rue du 93e RI — 51 46 03 64

JANAL distributeur Commodore depuis 1975 sur toute la région Rhone-Alpes

Distribué en Belgique par
EIS 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE
Tel / Fax : 41 52 71 95

14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tel : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis.
AMIGA est une marque déposée de Commodore-Amiga Inc. Le logo "Préférence AMIGA" est déposé par CIS.
Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et éditeurs respectifs.
Prix TTC en Francs français valables du 1er au 30 Juin 1994.

vo : ce produit est livré en version originale anglaise. vf : ce produit est livré avec un manuel en français édité par CIS.

Édito

Le sens de la vie. En cette période de grande incertitude, je me suis interrogée sur le sens de la vie. En effet, la vie vaut-elle d'être vécue si Commodore France a existé plus ? Si Sheila ne fait pas son come-back ? Si les tortues à la crème dépressurisent de la surface du globe (si c'est le cas, je vous parie que dans 65 millions d'années, l'arrière-arrière-petit-fils de Spielberg nous fera un "Jurassic cure") ? Autant de questions qui restent sans réponse. Est-ce que ça se passe aussi comme ça chez Mac Donald ? Non je n'ai pas, peut-être que les big macs ont des problèmes existentialistes, en tout cas ils ont naturellement de bonnes raisons pour ça). Les stars du grand écran s'interrogent elles sur le sens de leur vie lorsque elles montent les marches (en smoking) à Cannes ? Où précisément elles savoir dans quel sens vont placé leur tête à l'heure Cartier ? Chacun sait que le sommeil est le premier facteur de beauté, la preuve : regardez la tête de Regine, reine de la nuit, rien n'est plus parlant. Et même Allonsi, s'est il demandé si la vie du ministre de la culture avait un quelconque sens ? Je vous pose la question.

Christine Robert

Som

6 *Disquette*

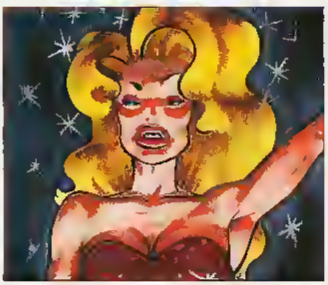
Personal font maker lite : créez vos fontes ! Clouds, la tête dans les nuages ! Jeux : Proker, Monaco, Croak

8 *Actualités*

Rythm'n'news

16 *Bande dessinée*

Le cirque

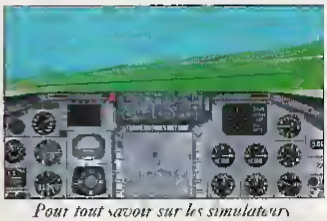


17 *Bons plans*

Commodore, c'est pas cher !

18 *Dossier*

Six mules à terre Six ânes en l'air



Pour tout savoir sur les simulateurs

24 *Pleins feux*

Commo dort, mais Amiga veille

28 *Reportage*

Storm et Charden

Les productions de la société Storm

32 *Jeux*

Heimdall II ou l'aventure des portes nordiques

m a i r e

James pond III boeufs, Amygdales II, Sierra soc-quettes, Apocalypse now, Tornado Rossigny, Bene a steel factor, Il est bien naughty, Couic !

Benefactor

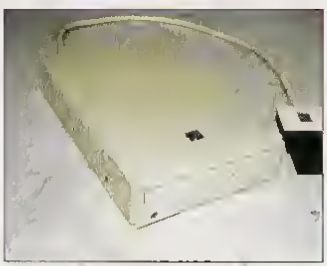
50 *Espace lecteurs*
Une sélection Allgood

52 *Demos*
L'amur saturne la tête Akeu coucou !

Les prix de la Saturne II

56 *Domaine public*
Domaine public à brac

62 *Labo*
Labo dire, labo faire, le labo c'est du costaud !



L'Overdrive CD enfin là !

70 *En pratique*
Ppaint sans pépin

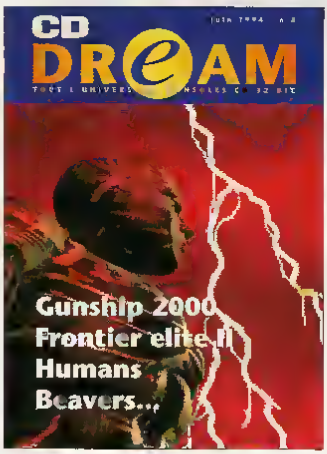
72 *Programmation*
Amos Tapha et Blitz Abel : ce n'est pas que pour le sexe !

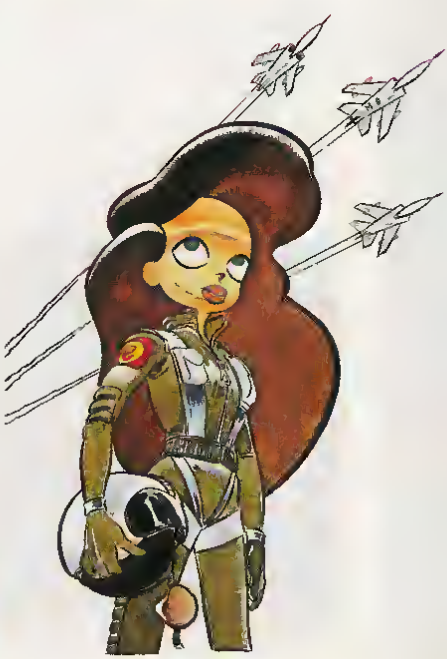
76 *Forum lecteurs*
Faux rhum : une vraie cuite !

Abonnements P. 80

Anciens n° P.77

81 *CD Dream*
Des news, des previews, des jeux...



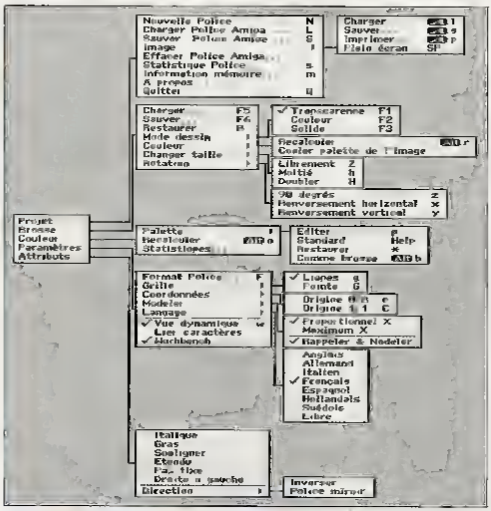


Un logiciel commercial, trois jeux de qualite, des exemples de programmes et plein d'autres surprises . c'est ce que vous réserve la huitième disquette d'Amigo Dream !

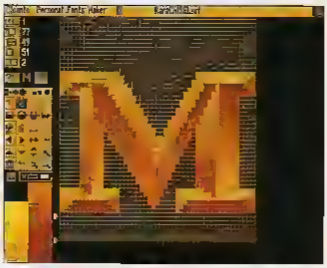
Personal font maker lite

QUE FAIT LA POLICE ?

Bien qu'indispensables à tout pao-iste et auteur de démos digne de ce nom, les logiciels de création de polices de caractères sur Amiga se comptent sur les doigts de la main d'ET. C'est pourquoi Amiga Dream vous propose de découvrir dans sa version lite le plus récent et complet editeur de fontes ! *Personal font maker, version 2.0*



L arborescence des menus de Personal font maker



Apprenez l'art de la typographie

Cliquez dans un premier temps sur l'icône "PFM2" pour lancer le programme. L'écran principal s'affiche alors, avec à gauche une barre d'outils de contrôle et de dessins plutôt complete. Notez que dans la plupart des cas, en cliquant sur un gadget avec le bouton droit de la souris, vous accéderez a la deuxieme fonctionnalite de l'outil. Vous pouvez vous reporter a l'illustration ci-dessus pour en savoir plus sur l'emploi de chaque gadget. Ceux qui ont essayé *Personal paint 4* sur la disquette Amiga Dream n° 6 ne seront d'ailleurs pas depayses par l'interface assez semblable de *Pfm*.

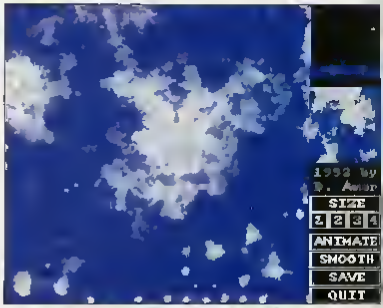
Voici toutes les explications des bons de Personal font

Tout le reste de l'écran est occupé par une grille de travail dans laquelle vous pouvez dessiner ou modifier chaque caractere de la police.
Le meilleur moyen pour se familiariser avec *Pfm* est de s'entraîner sur une police existante. Pour cela, chargez-en une (de préférence une police proportionnelle comme la Times ou l'Helvetica) avec le menu "Projet/Charger Polices Amiga ..." Cliquez ensuite sur le gadget "??" (tableau de caracteres) pour sélectionner une lettre de l'alphabet. Essayez alors de modifier la forme, la couleur et l'espacement de cette lettre et à vous les joies de la typographie. Les personnes intéressées par la version complete du logiciel peuvent écrire au magazine pour plus d'informations.

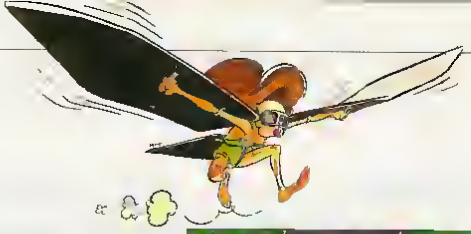
Clouds

UN NUAGE, SVP

Rien de plus simple que de créer des ciels nuageux criants de vérite avec *Clouds*. Lancez le programme et selectionnez la taille de la fenêtre (1, 2, 3 ou 4). Chaque ciel est cree de maniere aléatoire. Vous pouvez l'animer ou encore le lisser. Pour sauvegarder l'image, il convient de posséder l'asl library, qui n'est pas



Une météo très particulière



présente sur la disquette Amiga Dream. A noter que sous système 1.3, les fenetres de requête du programme presentent des anomalies, mais le fonctionnement du programme n'en souffre pas. Auteur : Danny Amor.

Amos et Blitz

SUPERS AMIS

Retrouvez les exemples d'illustration des rubriques *Amos* et *Blitz basic* sur la disquette. Attention, les fichiers n'ont pas d'icônes et vous ne pourrez donc pas y acceder directement à partir du Workbench. Reservé aux programmeurs.

Croak

ARCADE

Je vais croaker !

L'un des plus anciens jeux micro vous est offert par Amiga Dream. Le principe est simple : guider une grenouille esseulée d'un bord a l'autre de l'autoroute sans qu'elle se fasse écraser pour ensuite lui faire traverser une rivière en sautant de nenuphars en nenuphars. Peut se jouer a deux. Auteur : Selwyn Stevens.

Monaco

ATTENTION À LA VITESSE !

Les courses de voitures sont nombreuses sur Amiga. Celle-ci présente l'originalité d'être très proche d'un ancien hit des salles d'arcade, *Monaco* vous met aux commandes d'une formule 1. Votre objectif : conduire pendant un temps défini sans perdre le

Interdit de doubler à droite

contrôle de votre vehicule. Attention, il vous faudra maitriser la conduite sur verglas et la conduite de nuit ! Auteur : David Taylor.

Proker

JE PASSE, À TOI

Help, I need somebody, help !

Proker est un génial programme de poker. Vous ne jouez contre personne mais devez éviter votre propre ruine. Chaque tour vous permet, en fonction des cinq cartes tirées, d'empocher un multiple de votre mise.... ou bien de tout perdre. Le programme intègre des modules originaux de probabilité ainsi qu'un "stop ou encore" qui devrait plaire aux joueurs invétérés. Notice et logiciel en français par Christian Warren. Attention ! le fonctionnement du logiciel est parfois capricieux.

Signalons enfin, pour ceux qui aiment fouiller dans les répertoires de la disquette, la présence d'une superbe fonte "KaraChiselsrf" dans le repertoire "fonts", l'existence d'un petit utilitaire "Dirdiff" dans le repertoire "PFM/utilities" dont le fonctionnement est explique dans la documentation de Pfm et la présence du programme "Setchiprev" dans le repertoire "C" pour desactiver les chip AGA sans relancer l'ordinateur.

Ne soyez pas cave !

• Protegez la disquette Adream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection a l'angle de votre disquette laisse apparaître le trou.

• Faites une copie de la disquette Amiga Dream. Pour ceux qui n'ont pas de copieur, il convient de lancer le Workbench, de cliquer sur le Shell (ou le Cli) et de taper "diskcopy df0: to df0:". A ce moment l'Amiga vous demandera de mettre le disque source (la disquette originale d'Amiga Dream) puis le disque destination (une disquette vierge). cela plusieurs fois. Lorsque l'operation est terminée, mettez la disquette originale dans un endroit sûr et n'utilisez que la copie ! Amiga Dream ne pourra pas changer les disquettes erronées resultant d'une mauvaise manipulation sur l'original.

• Avant de lancer un programme, lisez les instructions d'Amiga Dream ainsi que la documentation fournie sur la disquette. Vérifiez que vous avez la configuration requise (en particulier la memoire) et deconnectez (machine eteinte bien entendu) tous les peripheriques que les programmes pourraient ne pas apprecier (lecteurs externes, modems...).

• Amiga Dream decline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes que pourraient engendrer son utilisation.

• Lorsque nous dupliquons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle qualité. C'est le cas lorsque vous obtenez une petite fenetre indiquant "Read write Error" ou "Not a dos-disk". La solution est simple : envoyez nous votre disquette originale, accompagnée d'une enveloppe (les enveloppes à bulles sont les meilleures) avec votre adresse et timbrée à 4,20 francs. Elle vous reviendra le plus rapidement possible.

Amiga Dream/Disquette en panne,
10 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

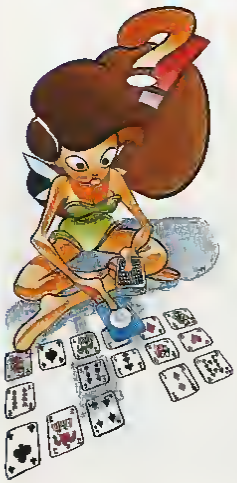
Vous voulez être célèbre ? Pourquoi ne pas diffuser vos programmes sur la disquette Adream ? Les programmes sélectionnés gagneront un abonnement d'un an à Amiga Dream ainsi que l'estime de toute la communauté Amiga francophone ! Envoyez vos jeux, utilitaires, musiques, démos (sans oublier un petit mot avec vos coordonnées nous autorisant à mettre le programme sur la disquette) à Amiga Dream/Rubrique disquette, 10, route de Vaugirard 92190 Meudon.

en hausse

▲ Time warner
Le géant de la communication aux Etats-Unis vient de signer un accord avec Tengen et Atari games pour la création de Time warner interactive group, un nouveau géant du jeu vidéo

▲ TF1
TF1 prépare une émission sur les jeux vidéo pour septembre. Priez pour ne pas avoir droit aux frères Bogdanoff.

▲ Motorola
Les ventes du premier trimestre 94 ont progressé de 29% par rapport à 1993. L'Amiga y est il pour quelque chose ?



Videomania

HIGH-TECH

Ascii informatique à Nice organise du 6 au 11 juin plusieurs journées portes ouvertes dédiés a la video. Amiga et Pc seront présentés avec, pour chacun d'eux, le nec plus ultra en matière d'image : le *Par* de CIS, la nouvelle carte *VLab Mpeg* d'Avancée ainsi qu'une foule d'autres extensions utiles aux applications vidéographiques (cartes accélératrices, reseau Envoy de Someware...)

Salons

AU NORD, C'ETAIENT LES SALONS

Le salon Imagnord

Amiga Dream était présent au salon Imagnord le 3 avril dernier à Henin Beaumont dans le nord de la France. Plus de 1 000 personnes sont venues se divertir en une seule journée. Amiga Dream présentait les tout derniers titres sur CD-32 ainsi que la carte FMV. Parmi les présences remarquées, Someware avait a sa disposition le *Blitz basic 2*. Devant le succès du salon, l'organisateur prévoit de renouveler la manifestation l'année prochaine.
Amiga Dream était également présent à l'Amiga show, les 16 et 17 avril a St Genèse en Belgique. Patronné par Digital precision et Almathera, l'Amiga show a réuni près d'un millier de passionnés francophones. A noter la présence exclusive de l'Amiga 4000 Tower, ouvert sur l'un de ses flancs, pour mieux exposer sa technologie.

Super gameboy

MERCI MONSIEUR NINTENDO

Nintendo Japon vient d'annoncer, à la grande surprise de ses filiales européennes, qu'une nouvelle machine pourrait voir le jour en début d'année 95. Une annonce surprise, puisque seule la *Project reality* (émanant d'un accord entre Nintendo et Silicon graphics) était prévue pour le début de l'année 96. La nouvelle console devrait être basée sur un processeur 32 bits et disposer d'un écran intégré. Son prix devrait être inférieur à 10 000 francs a indiqué M. Nintendo. Merci pour l'info, on est drôlement surpris que ce ne soit pas plus cher...

Poussière d'étoile

VIDEO

Distributeur des produits Electronic design, Vitepro dispose du genlock semi-pro *Neptun*. Parmi les nombreuses caractéristiques, signalons la gestion alpha-channel avec fondu manuel et automatique, la fonction "attente" permettant le travail sous tous les nouveaux modes AGA, un ampli vidéo avec contrôle lumière, contraste et couleurs, entrée/sortie PAL et Y/C, sortie RVB... *Neptun* est compatible Amiga et Pc avec la carte *Pegasus* sous MS-Dos.

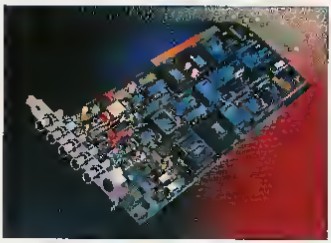
Crise cardiaque

A FOND LA FORME !

Healthcare technology vient de mettre sur le marché un logiciel très original pour les médecins ou les personnes désireuses de contrôler leur forme physique. Le *Heart track* se compose d'un logiciel et d'un bracelet relié au port série de l'Amiga. Ce bracelet, glissé sur votre poignet, contrôle vos pulsations cardiaques et les transmet à l'Amiga. Celui-ci analyse les données et garde en mémoire leur évolution. En cours d'exercice sur un vélo d'appartement par exemple, l'ordinateur donne une courbe des pulsations et indique les seuils à ne pas dépasser. Idéal pour les grands sportifs !

PAR monts et par vaux

TOURNEE



Le Par

CIS, importateur exclusif pour la France du système *Personal animation recorder* de Digital processing, organise avec le soutien des meilleurs spécialistes Amiga, une campagne de démonstration dans toute la France. Déjà en exposition permanente chez Axe (Marseille), 3D concept (Saligne), RMD (Bandol), Infologs (Marseille) et Vidéo force (Lille), le *Par* sera visible partout en France dans le courant des mois de juin et juillet 94. Rappelons que le *Par* est un système d'enregistrement numérique unique en son genre sur Amiga permettant l'enregistrement d'animations en images de synthèse et d'effets spéciaux numériques

Les robots envahissent le monde

FAIS RISETTE AUX ROBOTS !

Rise of the robots

La société anglaise Mirage vient de s'allier avec le géant de la communication Time warner interactive pour le lancement de *Rise of the robots*. La sortie de ce beat'em up très attendu est prévu pour le 7 octobre sur 12 formats : 3DO, Amiga, Amiga AGA, CD 32, CD-I, CD-Rom Pc, Game Gear, Pc, Master system, Megadrive, Megadrive 32, Mega CD. Les prévisions de ventes semblent effacer les meilleurs résultats réalisés par *Sonic II*, *Streetfighter* ou encore *Mortal kombat*. Une campagne publicitaire de plus de cinq millions de francs est prévue à l'échelle mondiale. Ça va cogner !

Clair de lune

RACHAT

Suite à la récente acquisition de Microbotics par Paravision, Moonlighter software development (*Ami-back*, *Ami-back tools*, *Tapeworm* sur Amiga) vient d'être racheté par Intelligent design. L'engagement dans les produits Amiga ne devrait pas cesser, avec l'arrivée prochaine d'*Ami-back 3.0*, la dernière version de ce célèbre logiciel de sauvegarde de disques durs. Les nouvelles fonctionnalités comprennent la sauvegarde au format Tar tape (très utile pour le transfert sous Pc, Mac ou Unix) et une fonction Smartscribe pour la création de scripts de sauvegarde.

Plugmaster

DOMOTIQUE

Plugmaster de KSM (Clichy) est un système permettant à l'Amiga une intrusion avancée dans le domaine de la domotique. Le système permet avant tout de gérer votre habitation en pilotant tous les appareils électriques. D'autre part, il simule, en cas d'absence, une présence en recréant l'ambiance d'un lieu habité. Le tout peut être programmé pour différentes périodes. Bientôt en test dans Amiga Dream.

en baisse

▼ Le cobaye

La version CD 32 du *Cobaye* est officiellement suspendue (à l'avantage de *Cyberwar*, il est vrai). Et dire que le jeu va être adapté sur... Gameboy ! Et la réalité virtuelle sur un ZX81, ça donne quoi ?

▼ Commodore

Désolé, mais on pouvait difficilement le mettre dans la colonne "en hausse" ce mois ci. Pour les renseignements complémentaires, voir l'article dans ce numéro

Mac, PC, Amiga et les autres

LIAISONS HEUREUSES

Infologs Marseille annonce la disponibilité de la version 4.21 de l'émulateur Macintosh *Emplant*. Cette dernière mouture dispose de nouveaux drivers vidéo autorisant un affichage plus rapide des écrans en 256 couleurs. Il est désormais possible de gérer plusieurs écrans virtuels, chacun disposant d'une résolution et d'un nombre de couleurs définis. Le logiciel permet également d'effectuer un "couper" de texte sous Macintosh et de le récupérer en "coller" sous Amiga via le clipboard. Prochaines informations pour la sortie de la version Pc de l'émulateur

Vous savez quelque chose que nous ignorons ? N'hésitez pas à nous appeler au 46 23 90 48 ou à nous passer un petit fax au 46 26 84 00.

Agenda des sorties juin/juillet/août

Acid soccer (Acid software)
Alien breed II special edition ECS, AGA (Team 17)
Ambermoon (Thalion)
Approach trainer (Thalion)
Arcade pool (Team 17)
Banshee AGA (Core design)
Battletoads (Mindscape)
Benefactor (Psygnosis)
Big sea (Krisalis)
Brutal football deluxe AGA (Millenium)
Bubble & squeak (Audiogenic)
Bump & burn ECS, AGA (Grandslam)
Center court (Acid)
Clockwiser (Rasputin)
Complete chess system AGA (Oxford softworks)
Crash dummies (Virgin)
Cyberspace (Empire)
DDay (Impression)
Demomaniac (Black legend)
Detroit (Impression)
Dragon stone (Core design)
Dreamweb (Empire)
Elfmania (Renegade)
Empire soccer (Empire)
Fifa Soccer (Electronic arts)
Guardian AGA (Acid software)
Gulp FCS AGA (Ice)
Gunship 2000 AGA (Microprose)
Hanuhal AGA (Krisalis)
Impossible mission 2049 ECS, AGA (Microprose)
Ishar III ECS, AGA (Silmarils)
Jack Nicklaus golf & course design (Digital integration)
Kick off III ECS, AGA (Anco)
Maelstrom (Empire)
Micramania (Millenium)
On the ball ECS, AGA (Ascon)
Out to lunch AGA (Mindscape)
Overlord (Virgin)
Pinkie ECS, AGA (Millenium)
Reunion ECS, AGA (Grandslam)
Rings of medusa (Krisalis)
Robinson's requiem ECS, AGA (Silmarils)
Ruff'n tumble ECS, AGA (Renegade)
Sierra s soccer (Sierra)
Skeleton krew AGA (Core design)
Soccer superstars ECS, AGA (Flair)
Star trek AGA (Interplay)
SUB (Thalamus)
Super methane brothers ECS, AGA (Apache)
Surf ninja AGA (Flair)
Theme Park AGA (Bullfrog)
Total carnage ECS, AGA (Ice)
Traps'n treasures (Krisalis)
Turbo trax (Arcane)
Twilight 2000 (Empire)
U-52 (Thalion)
UFO (Microprose)
Universe (Core design)
Wembley soccer AGA (Audiogenic)
Wotex off (Virgin)
World cup USA (US Gold)
Worlds of legend (Digital integration)

La 3D vite et pro

EXCLUSIF

Vitepro (Vanves) nous fait part de la distribution exclusive pour l'Europe de plusieurs produits pour les amateurs de 3D. Un module pour *Real 3D 2.0* comprenant les drivers pour les cartes graphiques *Opal vision*, *Picasso*, *Retina* et *Frame machine* est deja disponible. Un deuxième module devrait arriver sous peu. Les textures *Essence 1* pour *Imagine* sont maintenant distribuées avec une notice en français. Une bibliotheque *Essence 2*, avec plus de 250 textures devrait suivre. Enfin, *Vertex 2.0* est un modeleur universel qui s'utilise avec les principaux logiciels de 3D. Puissant et convivial, il intègre tous les outils de modélisation, avec quelques fonctions originales comme la création d'arbres. Possibilité de sauvegarde en Ascii, *Videoscape*, *Imagine*, *Caligari*...

Scanners à vif

ACCORD

Someware vient de conclure un accord de distribution exclusive avec la societe Migraph, connue pour ses scanners et ses logiciels d'exploitation. Le *Colorburst* est un scanner couleur à main exploitant jusqu'à 262 144 couleurs et 400 dpi. Le *MS1200* est un scanner 24 bits à plat, d'une résolution de 600x1200 dpi. Le *MS2400* est semblable au precédent mais peut monter à 600x2400 dpi. Enfin *Migraph OCR* est un logiciel de reconnaissance de caractères sur Amiga, permettant de convertir un texte numérisé en Ascii.

Le scanner Migraph

QUAND TOUT EST PERDU, VOICI LA SOLUTION

On ne présente plus A.B.E. le roi de la sauvegarde depuis l'an dernier. Il a permis de sauver des milliers de disquettes et de disques durs même de plusieurs Giga (Milliards) Octets, quand tous les autres reparateurs même de dernières versions avaient déclaforant. Etait plus, il s'est amélioré. Interpreteur de blocs

Certains vous citent des fonctions. A.B.E. les crée...

DEVEZ-VOUS CHANGER DE LOGICIEL ? Autrement dit, etes vous bien equipe pour
Réparer 100 % de toutes les disquettes même invalidées et directement sur leur support ?
Reparer veritablement 100 % des disques durs de plusieurs centaines de milliards d'octets ?
Pouvoir utiliser tous vos accélérateurs de volume et réparer alors en moins de 1 minute 20 ?
Vous aider à trouver et à modifier facilement toutes les protections ? Et mettre des vies infinies?
Reconnaitre absolument tous les volumes connectes à votre Amiga ?
Editer facilement et en toute sécurité n'importe les blocs de gestion internes (RDSK, FSHD ...) ?
Interpréter totalement chaque valeur (et lire par exemple 3810 pour l'heure au lieu de $EE) ?
Expliquer clairement chaque valeur pointée par les outils sans le moindre jargon ?
Pointer directement sur un fichier en connaissant son nom ?
Où son numéro de bloc ? Ou une simple partie de ce fichier ?
Apprendre la structure pour le programmer et le réparer des volumes ?
- Tester en temps réel toutes les valeurs et vous avertir immédiatement.
Etre donner sur toutes les Amiga et s'adapter à chaque version de WorkBench ?
Etre totalement configurable (aides en ligne, aides graphiques, textes, menus, couleurs ...)
Lancer tous vos programmes (35 autres) depuis l'un des menus ?
Detecter les virus (un mot ne sur 1 annonce dans disk validator ...) ?
Vous fournir une disquette entiere des sources de ses routines ?
Utiliser des outils éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, super calculateur, comparateur, afficheur d'images, Shell et bien d'autres choses

OUI partout ? Alors c'est que vous possedez deja une vieille version d'A.B.E. Non ? ! Alors nous vous rachetons votre ancien répartiteur ou éditeur lors de l'acquisition d'A.B.E. jusqu'au 20 juin 94

Création Française

ADPI Résidence les Cottages

Support téléphonique 10 H - 17 H 73.30.77.91
Fax / modem 10 H - 17 H 73.30.07.57

LES SÉRIES DE PROGRAMMATION

Fabriquées en français et testées dans nos ateliers, sur vos machines, par des pros sous ses plaines à craquer qui vous apprendront toute la programmation de base et perfectionnelle du système Amiga (voilà avec petit démon). Pour atteindre la maitrise totale

ANNABELLA GFA en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications de la francisation de la dernière version du GFA 3.09 et du compilateur 4.0.

JENNIFER AMOS en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.30 avec toutes leurs syntaxes et leurs explications en français evidement!

MISE A JOUR AMOS PRO la dernière mise à jour précédant la sortie du compilateur

LA BIBLE CORRIGEE c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga

A.B.E. 3.057.B	689 FF*	7 disquettes, le DVD, coffret de luxe (environ 170 FS 4 000 FB 1 500 FF)
Tuteur A.B.E.	60 FF*	2 disquettes Tuteur + 3 depuis A.B.E 3.00 (environ 15 FS 350 FB 130 FF).
Annabella GFA	370 FF*	8 disquettes coffret de luxe, environ 80 FS 2 000 FB 690 FF)
Jennifer Amos	220 FF*	5 disquettes coffret de luxe (environ 50 FS 1 300 FB 450 FF)
Mise à jour Amos Pro	45 FF*	1 disquette jeux (environ 10 FS 260 FB 90 FF)
La Bible corrigee	70 FF*	1 disquette (environ 16 FS 416 FB 145 FF)
L'intégrale de l'auteur	1 290 FF*	Au lieu de 1 426. Tout ci-dessus (22 disquettes + manuel + coffret) + Urgent.

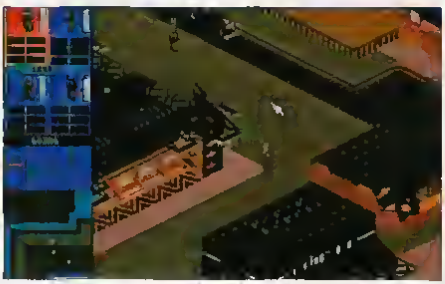
AVANT LE 31 JUIN DEDUISEZ 100 FF si votre commande hors frais de gestion dépasse 690 FF ou
150 FF remplacement bénéficiez de l'offre de rachat de votre éditeur ou répartiteur (original + facture) !
DU 1 JUIN AU 20 JUIN DEDUISEZ 50 FF si votre commande hors frais de gestion dépasse 700 FF ou
40 FF si vous bénéficiez de l'offre de rachat de votre éditeur ou répartiteur (original + facture) !

*Mise à jour A.B.E. 3.057.B : Envoyez vos disquettes originales + version 3.xx + 60 FF. 2.xx = 250 FF. 1.x = 320 FF
* Frais de gestion : France européenne par envoi lent 20 FF ou urgent 30 FF. DOM TOM normal 35 FF ou urgent par avion 85 FF. Etranger : lent par mandat postal 85 FF, lent par chèque banquaire en francs français 60 FF, supplément de rapidité étranger 15 FF.
= ENVOI ULTRA URGENT 100 FF Envoi en votre remboursement colissimo dès la validation de votre appel

ECTS Awards

MONDAIN

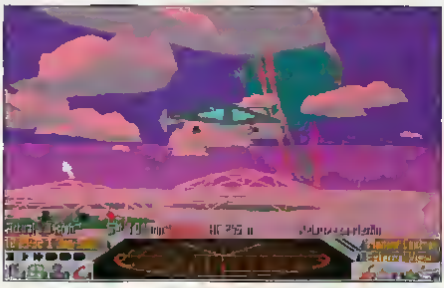
Suite au dossier sur l'ECTS de printemps, le mois dernier, voici le résultat des Awards ("césars" en français) de la profession micro-ludique
Meilleur hardware : Atari Jaguar (nominés : 3DO, Mega CD, CD-32, ReelMagic)
Meilleur développeur : Lucas arts (Electronic arts, Sensible software, Westwood studios, Origin)
Meilleur éditeur : Virgin interactive (Lucas arts, Konami, Electronic arts, Origin)
Prix de l'innovation : ID software (Lucas arts, Virgin interactive, Electronic arts, Braben)
Prix de l'originalité : *Syndicate* (*Day of the tentacle, Rebel assault, Cannon fodder, Settlers*)
Meilleure adaptation de l'année : *Zelda IV* (*Super mario land, Mortal kombat, Desert strike, Jurassic park*)
Meilleur jeu CD : *Rebel Assault* (*Thunderhawk, 7th guest, Dune, Liberation*)
Meilleur jeu console : *Aladdin* (*Streetfighter II, Fifa soccer, Super mario all stars, Mortal kombat*)
Meilleur jeu micro : *Doom* (*Syndicate, X-Wing, Elite II, Cannon fodder*)
Meilleur jeu de l'année : *Doom* (*Rebel assault, Streetfighter, Elite II, Super mario all stars*)
A ces résultats, il convient d'ajouter les récompenses dispensées par la presse internationale :
Prix BBC Angleterre : *Elite II*
Prix Scandinavie : *Simcity 2000*
Prix Japon : *X-wing*
Prix USA : *Somoun showdown*
Prix Italie : *Motal kombat*
Prix Espagne : *Streetfighter turbo*
Prix France : *Zelda links awakening*
Prix Allemagne : *Syndicate*



Syndicate, premier prix de l'originalité

Simcity 2000

Rebel assault, meilleur jeu CD



Frontier elite II

Offre spéciale

Personal Paint 4.0

Vous venez de découvrir les fabuleuses possibilités de la version Lite de Personal Paint 4. La version complète du logiciel de dessin AGA offre de multiples nouvelles commandes : nombreux effets spéciaux, 9 brosses, 2 environnements de travail différents, gestion des couleurs, impression 24 bits... ainsi que des utilitaires annexes accompagnés d'un manuel en français qui vous fera découvrir tous les aspects de ce sublime logiciel. N'ayez pas peur d'exploiter votre Amiga !

Pour ses lecteurs, Amiga Dream propose Personal Paint 4 au prix exceptionnel de 390 francs !

AMIGA DREAM

ADEPT DEVELOPMENT

Bon de Commande

Je souhaite profiter de l'offre spéciale Amiga Dream. Je renvoie la disquette de couverture de ce numéro, ce bon de commande ainsi que mon règlement de 390 francs + 60 francs de frais de port à Posse Press/Offre Personal Paint, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code Postal .....

Je souhaite payer par ❑ chèque ❑ CCP libellé à l'ordre de Posse Press.

Offre exclusive pour la France métropolitaine et modifiable sans préavis, valable jusqu'au 30 juin.
Ce bon peut être photocopié

Une Époque Formidable

La rubrique des blases de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Amiga Dream que pour l'informatique

● **Chasseur chassé**
Un chien de chasse a blessé son maître d'une centaine de plombs sur l'île de Chypre. L'animal s'est pris les pattes dans le fusil de l'homme qui était posé à terre. Il a tiré à deux reprises sur son maître qui a été blessé au pied, au genou et à la hanche.

● **Cochon**
Un Argentin de 300 kilos a mangé, un jour de grosse faim, un cochon entier pour son dîner. Suite au festin, l'homme est tombé dans le coma et s'est retrouvé en salle de réanimation dans un hôpital de La Plata. Aucune indication n'a été donnée sur le poids de l'animal.

● **Mauvaise joueuse**
Cette employée d'une petite librairie du Havre avait le goût du jeu. Souvent seule, elle prenait gratuitement un ticket du millionnaire et le grattait. Quand elle gagnait elle prenait l'argent dans la caisse, sinon elle jetait le billet à la poubelle. Démasquée grâce à une caméra vidéo, tout cela ne lui a pas rapporté gros. ■

Dur dur d'être un bébé

MUSIQUE

Millenium, créateur du poisson agend secret *James Pond*, vient de signer un accord avec la star anglaise Kelly Smith pour la création de la bande originale de leur prochain jeu *Pinkie*. Pour l'anecdote, Kelly Smith est le pendant anglais de notre Jordy national, puisque la starlette n'a pas encore treize ans.

Doom killer

ENTREPRISES SOUS INFLUENCE

Doom vous connaissez ? La référence en matière de jeu d'action sur Pc a des effets néfastes sur la productivité des entreprises aux Etats-Unis. Ainsi chez Intel, la direction a interdit à ses employés de jouer à *Doom* sur le réseau de la société. Elle a même introduit un mouchard informatique qui, lorsqu'il détecte un joueur, note l'heure, le numéro du terminal et déconnecte le fautif. Les têtes vont tomber...

36-15 Adream

ÇA Y EST !

Le serveur minitel d'Amiga Dream est enfin ouvert ! Pour y accéder, tapotez de vos doigts dodus 3615 sur votre téléphone puis entrez le code ADream. Voici un bref aperçu du menu.

Le sommaire d'Amiga Dream : découvrez chaque mois, en avant-première le contenu du prochain numero et de so disquette.

Les news brûlantes : toutes les informations du mande de l'Amiga mises a jour.

L'agenda : les rendez vous à ne pas manquer.

Le courrier : posez vos questions a la redactian et a la Dreamette.

La tribune : échangez vos points de vue dans l'une des 16 tribunes (Grande tribune Amiga, Amos, Blitzbasic, Gfa, Assembleur, Langage C, vidéo, graphismes, musique, démos, domaine public, jeux, soluces, CD 32, fanzines et délires).

Dialogue en direct : conversez avec les connectés.

Dialogue en salons à 5 : discutez simultanement a 5 personnes.

Boîtes à lettres : laissez des messages et recevez du courrier.

Clubs publics et privés : creez votre propre club.

Petites annonces : annancez au trouvez l'occasion de vas rêves !

L'annuaire du monde Amiga : toutes les adresses utiles au bon Amigaphile.

Le téléchorgement : retrouvez tous les programmes parus dans la rubrique DP d'Amiga Dream en téléchargement.

La boutique : commandez les anciens numéros au abonnez-vous.

Le Quizz primé : chaque mois, des logiciels à gagner.

La plupart de ces rubriques devraient être en place à l'heure ou vous lirez ces lignes. Signalons également pour les habitués d'Amigatel que la rubrique Amiga Dream continuera a être mise à jour.

Amigraf'x

OH JOIE !

Fanatiques de graphismes sur Amiga, *Amigraf'x* devrait vous combler ! Ce bimestriel aborde le dessin sur Amiga sous toutes ses formes. Au sommaire du premier numéro (mai-juin), un tutorial sur *Aladdin* et *Imagine*, des exercices sur *Scenery animator*, un pas à pas sur *Imagine* et *DPaint* ainsi que quelques autres rubriques. Le prix au numéro est de 35 francs et l'abonnement d'un an coûte 185 francs. Edité par Vitepro, Vanves.

Une folie

THEATRE

La Compagnie du singe fou presente, a partir du 10 mai *Les folies amoureuses*, une pièce de Jean-François Regnard, mise en scène par Sylvian Bruchon. *"Les folies amoureuses est une piece fondée sur l'illusion, l'illusion amoureuse, l'illusion fantasmagorique et enfin illusion théâtrale, car il s'agit bien d'un jeu, d'une representation de la fiction"*. Cours-y vite, elle partira le 25 juin. Les folies amoureuses, du 10 mai au 25 juin, théâtre du Funambule, 53, rue des Saules, 75018 Paris. Location au 42 23 88 83.

FANZINES ET RTC

◆ **Amigazette 83**

Annonce de façon précoce dans notre n° 2 sur la foi de son numero zéro, *Amigazette* vient enfin de sortir. Mise en page agreable, articles de fond sur le marche de l'Amiga, colonne pratique sur l'utilisation du Workbench, tests de jeux, astuces, programmation *Amos*... bref tous les ingredients d'un magazine pro sont presents. A noter le tres utile glossaire pour débutants en fin de fanzine... *Amigazette* 83, 872 chemin Mon Paradis, 83200 Toulon

◆ **Silicone magazine**

Silicone magazine (sans rapport avec Silicone DP) est un fanzine belge. D'un petit format en noir et blanc, le canard est entierement dédie aux jeux. Les tests sont concis et les jugements plutôt justes. A retenir, une rubrique originale qui plaira sans doute aux demomakers : le logo du mois. Contact : Olivier Hotermans, 4, rue Giroune, 1421 Ophain, Belgique.

◆ **Amiga storm**

Le plus beau des fanzines en est à son troisieme numero. Au sommaire : 17 pages (!) sur Imagina '94, une rubrique pratique PAO pour presenter un rapport d'activité, des cours de C, de mathématiques sur Amiga et de musique... A noter l'effort effectue sur la repro du magazine : la qualite des images du dossier Imagina est surprenante. Derniere info : le prochain numéro ne paraîtra que fin juillet. Motif : le redac' chef passe son bac. Chaque chose en son temps... *Amiga storm*, Chemin Beauchet, 78490 Galluis.

◆ **Amiga stéropode**

Le desormais mensuel *Amiga steropode* en est à son numero 10 (deja ?). Des news toujours aussi brûlantes (les problemes de Commodore y sont etales dans leurs moindres details) et des interviews toujours aussi loufoques (ce mois-ci, il s'agit des Guignols). Pour la bouche, nous vous offrons l'opinion de Bonaldi sur Commodore : *"ma grand mere ( ) c'est elle qui a inventé le multitache, en accrochant une serpillere a ses chaussons, elle lavait le sol en faisant la vaisselle. Alors, vous voyez, Commodore, n'a rien inventé"*

◆ **Le journal des RTC**

La référence des minitelistes enrages change de propriétaire et de nom. *Le Monde de RTC* est desormais tenu par Worldwide revue. Il passe au format A5 et se colore. Le prix du numero augmente en consequence a 20 francs. Renseignements : *Worldwide revue*, 28, rue de l'independance, 95330 Domont ou Minitel : (1) 39 35 98 81.

◆ **Bugssy**

Bugssy, c'est le nom du journal du Bugss. Destiné en priorité aux membres du club, *Buggsy* aborde tous les domaines de l'Amiga aux compte-rendus des soirées (chaudes ?) du club. Disponible chaque mois.

◆ **Noblème**

Maxime Sikli, gentil lecteur des Yvelines, nous fait part de l'ouverture de son serveur *NoBlème*, accessible 24h/24 au (1) 30 59 04 91. Rappelons qu'un serveur RTC est semblable a un service Minitel pour lequel vous ne payez que le prix d'une communication normale. *NoBlème* vous permet de laisser du courrier électronique, de dialoguer avec le SysOp et d'acceder a une dizaine de rubriques sur l'Amiga : programmation, musique, télematique, montages electroniques, petites annonces... Vous pourrez également télécharger plus de 200 Mo de logiciels !

France-Festival-Distribution

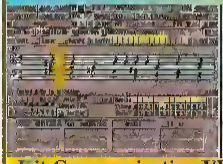
PowerCopy Professionnel VF 3.0: Le Hard-Copieur ULTIME!

Jouez enfin en Toute Securite grace a une Parfaite Sauvegarde de Tous vos Jeux!

Grace a ses algorithmes uniques, ultra sophistiqués de détection et d'analyse automatique de pistes de disquettes, ce copieur détecte et reconnait absolument tous les formats encodes ou non possibles sur Amiga. Il est d'ailleurs fourni avec plus de 400 fichiers de formats predefinis prouvant sa puissance exceptionnelle a traiter toutes les protections les plus sophistiquées. Il convient a tous les modèles d'Amiga et est donc vraiment absolument ideal pour copier Jeux et Demos sur a peu pres tout le parc de vos peripheriques (devenez vous aussi proprietaire d'un troisieme lecteur de disquettes !). Il supporte aussi les disques durs. Son long manuel entierement traduit en francais et tres precis vous permettra d'exploiter pleinement toutes ses immenses possibilites (Plus de 200 fonctions !). Disponible dans sa toute nouvelle version 3.03 VF au prix de 300 FF TTC en ne comptant que 50 FF pour l'envoi !

OctaMED5.0 VF et son Tutoriel en VF: Tout Pour La Musique!

Pour Une Maîtrise Parfaite de la Composition Musicale sur Amiga!



OctaMEd Pro 5.0 est le plus complet des éditeurs de Musique. Permet de gerer jusqu'a 8 Canaux Audio Simultanes sur tous les Amiga 500/500+ et jusqu'a 64 canaux Midi ! Ideal pour créer de veritables orchestrations. Sa nouvelle conception modulaire des séquences et ses innombrables possibilites de controles des effets dans l'echantillonneur et l'éditeur d'echantillons en font un logiciel musical sur Amiga. Disponible en VF commerciale complete au prix de 450 FF TTC en ne comptant que 50 FF pour l'envoi. Le Tutoriel OctaMED est quand a lui un veritable manuel d'apprentissage de la Musique sur Amiga (y compris de la Musique Midi !). Il vous prend en main etape par etape avec de nombreux exemples concus pour utiliser avec OctaMED5.0. Tutoriel disponible a 450 FF envoi compris.

Kit Communication VF: Enfin Un Modem Tout en Français!

Kit Pour Tout Amiga incluant egalement nos VF de TERM et NCOMM !

Ce Kit est compose d'un des meilleurs FAX/Modem actuellement commercialises avec tous les Minitels et FAX Francais. Section Modem : absolument tous protocoles usuels jusqu'a 38400 et 14400 Bauds. Section FAX : tout protocoles y compris FAX graphiques de groupe 3 (mode le plus usuel en France). Le Manuel du Modem fourni entierement traduit en francais nous permettra de pousser enfin exploiter pleinement votre Modem. De plus nos VF de Term et NComm qui sont actuellement les deux meilleurs logiciels de communication pour tout Amiga vous donneront acces a tous les serveurs BBS y compris nos RTC et Minitels. Tous les cables sont fournis et tout est clairement dans ce Kit Comm au prix de 4000 FF TTC envoi recommande compris.

PCTask 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

Utilisez enfin un PC VGA très Simplement en Multitache avec votre Amiga!!!

Version commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitache avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il permet de le fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallele, Serie, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'a 68040. Les versions spécialement optimises pour ces processeurs sont egalement incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga (Systemes 1.2 a 3.0). Les emulations CGA, EGA, VGA ne font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des emulateurs PC sur ce marche en package commercial dont le prix est tres juste et le manuel VF imprime. Ce prix de 450 FF TTC tout frais d'envoi inclus.

DirWork2.0 VF: La Maîtrise Totale Pour Tous les Amiga!

D'un Simple Clic de Souris, Utilisez et Maitrisez Totalement votre Systeme!

DirWork2 apporte une revolution complete dans le domaine des gestionnaires de repertoires et de fichiers. Il est en effet le seul a etre totalement reconfigurable y compris au niveau de sa propre interface graphique. Si bien qu'il est capable d'imiter a la perfection un ou meme tous les autres gestionnaires de repertoires. Inutile donc de vous laisser plus longtemps tenter par des programmes qui s'adaptent plus ou moins bien a votre facon de travailler. DirWork2 va donc infiniment plus loin qu'un simple gestionnaire de repertoires et en supprime il vous offre une panoplie epoustouflante de fonctions telles que SunMouse, AntiVirus, Copieur Formateur, Economiseur d'ecran, Controleur de Systeme, Gestion totale du Sys 3.0 AGA. Disponible en exclusivite au prix de 700 FF TTC envoi compris.

MandelTour AGA VF: Les Jeux de Fractales Pour Tous!

Le Plus Fantastique Jeu Creatif Exploitant a Fond vos Amiga 1200 ou 4000!

MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot 4D avec une qualité d'image et de rendu les formes et couleurs les plus professionnelles quel que soit le profondeur d'exploration et ceci très simplement grace a une interface graphique avec menus requesters et souris parfaitement etudiee pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser tres facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités impressionnantes de creation de jeux de couleurs, de dégradés qui donnent encore plus de vie a vos images et se déplacer simultanement par simples clics de souris permettant un coloriage tres facile de ces images. MandelTour AGA : Prix 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

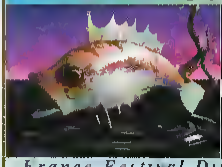
Video MandelBrot&Julia: Le Film Spectacle sur les Fractales!

2 Heures de Véritables Plongeons Faramineux au Sein de ces Merveilles!

C'est le plus grand film jamais tourné sur ces ensembles de MandelBrot et Julia : y compris cubiques avec d'innombrables zooms variant jusqu'a des plus fulgurants! Réalisé par ArtMatrix, de plus célebre laboratoire de recherches en images fractales du monde, pendant plus de trois ans de tournage, c'est vraiment le spectacle a ne pas rater ! Impossible d'en outre se lasser, il vous permettra de mieux connaitre ces ensembles d'en découvrir de nouveaux au top de la recherche actuelle mais aussi de pouvoir vous habituer a en reperer les plus belles regions afin de vous y balader ensuite d'autres explorations avec vos Logiciels de fractales comme MandelTour. Ce film de 2 heures est disponible sur cassette VHS Secam au prix de 300 FF TTC envoi compris.

Pov-Ray 2.2 VF: Le Plus Celebre des RayTraceurs!

Permet le Realisme Photographique grâce a ses Innombrables Textures Fractales!



Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthese spectaculairement proche de la realite. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 a 3.0 inclus) : vous dédiez de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 3000 !) aussi bien des manuels que des exemples vous guideront pas a pas vers des réalisati ns surprenantes de realisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'un ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris. Notre Manuel imprime et relié de cette VF de POV est aussi disponible au prix de 300 FF TTC.

France-Festival-Distribution: 3 Rue Anatole France

Recommande +30F *Fr 13220 Châteauneuf-Lès-Martigues* Eurochèque +30F

AGENDA

◆ **Mimpi**
2, 3 et 4 juin 1994
Centre des congrès auditorium Monte Carlo France
Marché international du multimédia et des programmes interactifs

◆ **Consumer Electronic Show**
23-25 juin 1994
Chicago USA
Tout sur la technologie grand public : consoles, consoles et encore consoles

◆ **Place To Be Again**
16-19 août 1994
Mont de Marsan, France
Demo-party réunissant Amiga, PC et Atari

◆ **Live '94**
20-25 septembre 1994
Earls Court, Londres, Angleterre
L'équivalent européen du CES américain pour découvrir les loisirs de demain

◆ **Amiga DP Show 94**
27-28 septembre 1994
Grenoble, France
Salon du domaine public regroupant associations revendeurs et développeurs

◆ **All Formats Computer Fair**
9 octobre 1994
Tolworth Recreation Center, A3 Surbinton Angleterre
La fête de tous les formats

◆ **BBC Big Bash**
6-9 octobre 1994
Nec, Birmingham, Angleterre
Grand messe du jeu vidéo et de la réalité virtuelle

◆ **Future Entertainment Show**
26-30 octobre 1994
Earls Court Londres, Angleterre
Le plus grand salon de jeu vidéo en Angleterre

Révolutionnaire !

OUI, OUI !

France festival distribution annonce la disponibilité de *Dirwork 2.0* en version française. Le logiciel est un gestionnaire de fichiers classique (de type *DirOpus*) disposant d'une originalité de taille : la configuration de son interface. On peut ainsi dimensionner les boutons et choisir leur emplacement, de manière à imiter bon nombre de logiciels. Ainsi les configurations des interfaces de *DirMaster*, *ClickDos* ou *Filemaster* sont fournies ! De plus, grâce à un interfaçage Arexx, le logiciel peut parfaitement piloter un autre programme tournant en tâche de fond. Une aubaine pour ceux qui n'apprécient pas l'interface d'un programme et qui peuvent entièrement la retravailler via *DirWork 2* !

Jeu de combat

EN DEVELOPPEMENT

La société Askyl travaille actuellement sur la conception d'un jeu de combat, pour CD-32 et bornes d'arcade. Afin de répondre au maximum à la demande des utilisateurs, ils ont besoin de vos conseils et suggestions. Une version de démonstration est disponible pour A1200 en envoyant une disquette vierge et une enveloppe timbrée à : Claude Durrmeyer, 21 rue Lescaudron, 44510 Le Pouliguen.

Do you sprechen français ?

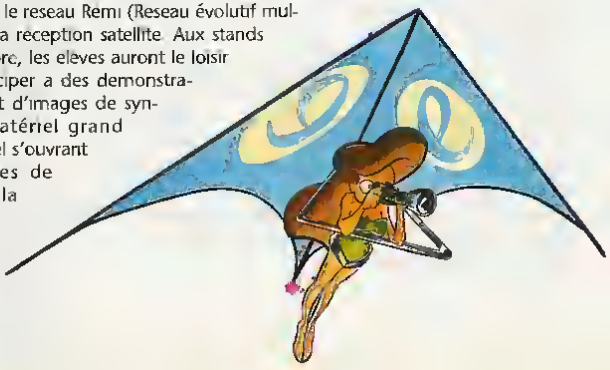
ATTENTION A MISTER ALLGOOD

Bélier production, célèbre association Amiga en France (entre autres, créateur de *DomPub & co*), recherche des traducteurs travaillant du français vers l'anglais et l'allemand. Candidatures à envoyer à Bélier production, 18, rue Fénelon, 24 200 Sarlat, France.

Faites de l'Amiga

EDUCATIF

Le 4 juin, le vidéo cercle 94, après avoir sillonné le département des Bouches-du-Rhône, terminera son parcours dans le cadre de la Fête des collèges organisée par le Conseil général. Accueillis au parc Chanot à Marseille (hall 8), les partenaires de cette manifestation apporteront aux 6 000 collégiens du département leurs compétences et leur matériel. Philips présentera le réseau Rémi (Réseau évolutif multimédia interactif) et la réception satellite. Aux stands Infologs et Commodore, les élèves auront le loisir d'assister et de participer à des démonstrations d'infographie et d'images de synthèse. Enfin, du matériel grand public et professionnel s'ouvrant sur les technologies de demain sera mis à la disposition de l'atelier sud vidéo.



Les défis d'Adfi

TECHNIQUE'S AFFAIR

Adfi propose deux mises à jour importantes aux amateurs de techniques. La première concerne la correction de la Bible Amiga. Cette nouvelle version a été augmentée d'utilitaires de chargement de textes, d'images, de sons et de musiques ainsi que de nombreux sources et explications sur l'utilisation du Workbench 3.1. D'autre part, *Abe 32.056 A* inaugure la réparation automatique avec plus d'informations et la réparation des répertoires optimisée.

Cyberock

NOUVELLE VAGUE

Le plein de cybersensations

Attention à vos globes et portugaises, le groupe Spina déboule sur les scènes (parisienne, le Passage du nord-ouest à la rentrée prochaine) pour une représentation "new wave". Une "metaltic" harmonie entre musique, un rock pur et dur, et des animations digitales projetées en temps réel. Les musiciens deviennent ainsi des silhouettes, mi-chair, mi-pixels. Le cyberock est-il né ?

Monitor man assassiné

MORT-NÉ

Quelques semaines même après avoir vu le jour, Monitor man, le personnage créé par l'Elspa pour donner un âge limite aux utilisateurs de jeux vidéo, vient d'être mis sur la touche. Principaux responsables : Nintendo et Acclaim. Les deux géants refusent l'initiative anglaise et demandent une notation mondiale, c'est-à-dire d'initiative américaine. Une notation en train d'être étudiée par les professionnels et le Sénat américain, mais qui ne devrait pas voir le jour avant une ou deux années. Et certains de dire que, finalement, cela fait bien l'affaire de Nintendo et Acclaim...

Distribution de démos

LE BILAN

Un petit bilan de l'opération de distribution gratuite de démos lancée dans le numéro 5 d'Amiga Dream : notre collaborateur Vincent Oneto a reçu environ 300 demandes de copies de démos ; toutes ont été satisfaites, avec un délai maximum d'une semaine. Nombreux ont été ceux qui nous ont encouragés à poursuivre ce service, mais malheureusement Vincent Oneto ne dispose pas actuellement du temps nécessaire pour renouveler une telle initiative. Peut-être dans quelques mois pourrons-nous vous proposer à nouveau un tel service.

Monitor, encore

GOOD NEWS

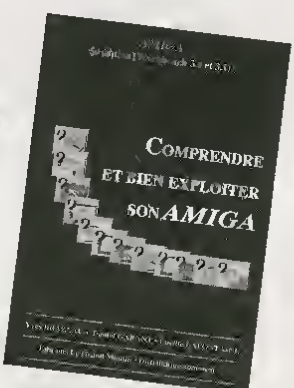
Le moniteur Microvitec

La société Aures électronique (Lisses) diffuse pour les revendeurs Amiga, le moniteur vidéo *Microvitec* fonctionnant sur toute la gamme Amiga. Celui-ci possède un très bon "dot pitch" de 0,28 mm et accepte toutes les fréquences horizontales de 15 Kz à 38 Kz et verticales de 45 à 90 Hz.

someware

Maîtrisez votre Amiga avec *Comprendre et bien exploiter son Amiga*
Créez rapidement vos propres programmes avec *Blitz Basic 2*

Le best-seller des livres consacrés à l'Amiga ! La cinquième édition vous dit TOUT ce qu'il faut savoir sur le Workbench (jusqu'au 3.1), pour TOUT utilisateur, débutant comme confirmé, y compris les possesseurs de 1200 et de 4000. Plus de 600 pages, bourrées d'exemples, de trucs, d'astuces... **270F**



Un exposé complet du Workbench en français, de la souris à la startup sequence ! Le Workbench entièrement détaillé (version 3.0 et 3.1) : icônes, souris, Shell et CLI, Préférences, Multiview, AmigaGuide, mountlist, file systems, datatypes, ARexx, AmigaDOS... Des chapitres pratiques sur les virus, la vidéo, les co-processeurs graphiques. Deux disquettes contenant plus de 55 programmes accompagnent le livre. Une mine d'informations et de conseils pratiques qui intéresseront à la fois le débutant et l'utilisateur averti.

Blitz Basic 2

Enfin un BASIC compilé hyper rapide et parfaitement intégré au système.

Outre l'ensemble des facilités d'un BASIC évolué (goto, gosub, procédures, fonctions, variables locales et globales), de nombreuses extensions lui permettent d'accéder à TOUTES les possibilités de l'Amiga : Intuition et fonctions de la ROM, graphisme et animation, gestion du son et de l'IFF. En mode Blitz, vous exploiterez TOUTE la puissance de votre machine.

Livre sur 4 disquettes compressées, compatible avec tous les Amiga, Workbench 1.3, 2.0, 2.1, 3.0, 3.1, et 1 Mo de RAM minimum.

Blitz Basic 2, le plus rapide des BASIC.

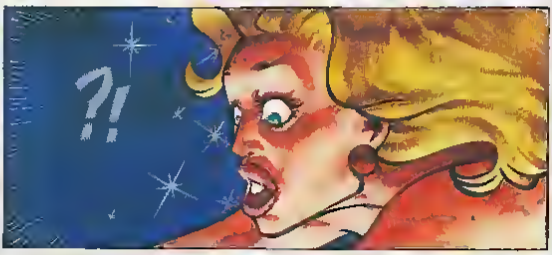
790F — Logiciel et documentation en anglais

Les produits Someware sont disponibles chez tous les revendeurs ou directement chez Someware. Participation aux frais de port : 30F

Someware • 27 rue Gabriel Péri • 59186 ANOR • Téléphone : 27 59 60 00 • Fax : 27 59 52 06

LE CIRQUE

WEG.



FIN

BONS PLANS des super affaires

Les offres ci-dessous sont réservées exclusivement aux lecteurs d'Amiga Dream. Vous y trouverez des occasions exceptionnelles à ne manquer sous aucun prétexte !

Pour en profiter, deux solutions :

• lorsque vous achetez directement en boutique, présentez le magazine lors de votre achat ;

• lorsque vous achetez par correspondance, renvoyez un bon à découper au bas de cette page, accompagné de votre commande et de votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion). Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique.

Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 30 juin, date de la sortie du prochain numéro en kiosque : n'attendez pas !

Afiv

20% de réduction sur le tirage papier d'images Amiga.
10% de réduction sur tous les CD-Rom
Afiv, 10 rue Lépante, 06000 Nice, tél. (16) 93 92 15 00.

Artiodactyl France informatique

Reprise 169 francs de votre ancien éditeur ou réparateur de volumes, même DP Shareware enregistré, sur présentation de l'original et de sa facture, pour toute acquisition d'Abe en 7 disquettes. Offre non cumulable jusqu'au 20 juin.
Adfi, 83 rue André Theurier, 63000 Clermont-Ferrand, tél. (16) 73 93 77 31.

Axe informatique

Les cinq premières commandes de disques durs 170 Mo pour Amiga 1200 recevront un disque de 220 Mo.
Axe informatique, 92, cours Julien, 13006 Marseille, tél. (16) 91 48 40 55.

Cuda

10 % de réduction sur lecteur haute densité XLE.
10 % de réduction sur le Disk Expander.
5 % de réduction sur la nouvelle carte accélératrice 68030/28 Mhz pour A1200.
Carte graphique Fun Color au prix exceptionnel de 329 francs.
Cuda Informatique, 9, rue Saulnier, 75009 Paris, tél. (1) 42 46 47 60.

Duchet computers

Duchet spécialiste anglais des logiciels introuvables en France, promet un cadeau à toutes les commandes en rapport avec la valeur et le type de la commande.
Duchet computers, 51, Saint George Road, Chepstow NP6 5LA, tél. (19 44) 291 625 760.

Dream games

Pour toute inscription au club d'échange Amiga au CD-32, Dream games offre un ensemble de cinq démos : Universe, Arcade pool, Banshee, Bump&burn et Apocalypse.
Dream games, 11, rue Duwez, 7500 Tournai, Belgique, tél. (19 32) 69 84 04 10.

Edi

5% de réduction sur les nouveautés présentées dans la publicité (excepté CD32 et FMV).
10% de réduction sur le lecteur KCS DHD.
Interface MIDI (1 in, 1 Out, 1 Thru, 2 Out/Thru sélectionnables par inter) avec câble MIDI au prix exceptionnel de 270 francs.
Edi, BP 282, 75625 Paris Cedex 13, tél. (1) 45 89 32 00.

Fbi

Carte PC Golden Gate 486 SLC 25 Mhz avec 2,5 Mo de RAM au prix exceptionnel de 2 990 francs pour les 5 premières commandes.
Scan Doubler au prix exceptionnel de 990 francs pour les 5 premières commandes.
Fbi, 99, rue d'Amblainvilliers, 91370 Verrières-Le-Buisson, tél. (1) 60 13 12 23.

Fds

1 disquette gratuite (sauf SH) pour 8 commandées.
3 disquettes gratuites (sauf SH) pour 15 commandées.
Pour l'achat de 2 compilations, 3 disquettes DP gratuites.
Fds, BP 134, 59453 Lys Lez Lannoy Cedex, tél. (16) 20 02 06 63.

Floppy

Pour toute commande, 1 disquette gratuite parmi celles proposées sur la publicité.
Floppy international, 15, avenue du Maréchal Juin, 54000 Nancy, tél. (16) 83 90 28 00.

France festival distribution

Octamed Pro 5.0 version française et tutorial d'utilisation en français au prix exceptionnel de 800 francs frais de port compris au lieu de 900 francs.
Ffd, 3 rue Anatole France, 13220 Chateauneuf les Martigues.

Ifa

3 disquettes gratuites pour 10 commandées.
Un T-shirt en cadeau pour plus de 300 francs de commande.
Ifa, 508 route Nationale, 59680 Cartantaine, tél. (16) 27 65 58 11.

Jessico

10 disquettes vierges pour 400 francs de commande.
Jessico, 130, bd de la Madeleine, 06200 Nice, tél. (16) 93 97 22 00.

Orion diffusion

1 disquette en cadeau pour 5 disquettes commandées.
Orion diffusion, BP 299, 61008 Alençon Cedex, tél. (16) 33 26 29 21.

Phase

10 % de réduction sur Brilliance.
10 % de réduction sur le digitaliseur Vidi 24 RT.
10 % de réduction sur la carte accélératrice Blizzard 1220/4 Mo.
Le digitaliseur DSS au prix exceptionnel de 390 francs.
Phase, Galerie "Le Square", 93, avenue du Général Leclerc, 75014 Paris, tél. (1) 45 45 73 00.

Phoenix DP

10% de réduction sur les disquettes de domaine public.
10% de réduction sur les CD pour Amiga.
Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau Cédex, tél. (16) 59 82 95 00.

Premier mail order

Pour toute commande, un bon de réduction sur le prochain achat (sélection de 4 logiciels) est offert.
Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basildon, Essex SS14 3JJ, Angleterre, tél. (19 44) 268 271 172.

Silicone DP

3 disquettes gratuites pour 10 disquettes achetées.
Silicone DP, 3, bd des Arceaux, 34000 Montpellier, tél. (16) 67 58 35 60.

Someware

Hypercache, célèbre accélérateur d'accès pour disque dur, au prix de 290 francs au lieu de 340 francs.
Someware, 27, rue Gabriel Péri, 59186 Anor, tél. (16) 27 59 62 57.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 10, Afiv p. 67, Archive 3ème de couv., Axe informatique p. 27, CIS 2ème et 4ème de couv., p. 3, Cuda p. 79, 45, Dream games p. 55, Duchet p. 23, Edi p. 67, Fbi p. 65, Fds p. 75, Ffd p. 13, Floppy p. 61, Fnac p. 90, Futur télématique p. 55, Hugot p. 35, Ifa p. 30, 31, Jessico p. 89, Orion p. 53, Phase p. 43, Phoenix DP p. 45, Premier mail order p. 44, Silicone DP p. 55, Someware p. 15.

PUBLICITE

Amiga Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.

Y A-T-IL UN PILOTE...

GREGORY HALLIDAY ET ANTOINE LARMATTAN

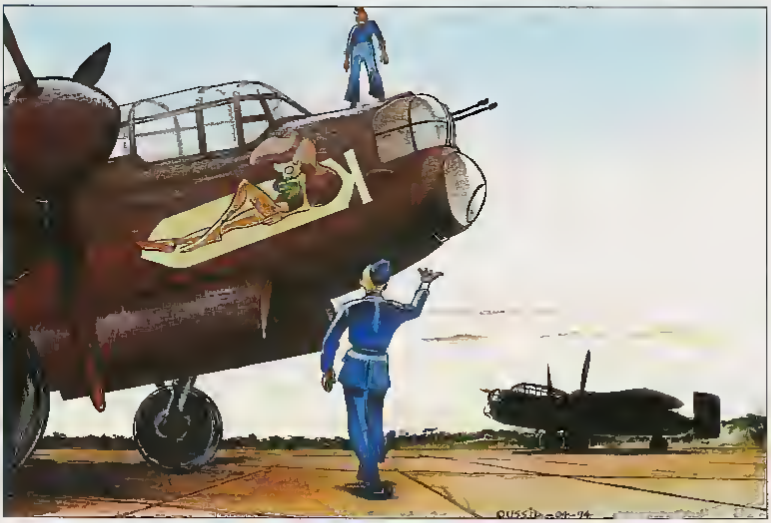
Les simulateurs peuvent être considérés comme la catégorie de jeux qui repond le plus à l'attente du public. Quoi de mieux qu'une simulation pour nous rapprocher le plus possible de la réalité d'une situation donnée ? Une étude sérieuse du sujet se faisait pressante, pour contenter les néophytes en la matière tout comme les passionnés assidus de la simulation.

Les simulateurs placent la barre bien haut. A la base, leur but est de précipiter le ou les joueurs dans un environnement et un esprit tactique proche du monde réel. En somme, la plupart des jeux reprenant un contexte du quotidien pour le transposer sur micro ordinateur pourraient être apparentés à des simulations. Dans la logique, cette façon de voir est parfaitement plausible, mais l'histoire a forgé la réalité selon ses propres critères. Au fur et a mesure que les années passèrent, les simulateurs s'identifièrent a un type de représentation graphique bien precis. En peu de temps, la 3D s'etait imposée comme LA voie la plus pratique pour figurer la realité, chez nous, sur nos écrans. Aujourd'hui, la simulation a sans nul doute fait son nid parmi les jeux vidéo, comme l'ont fait les jeux d'aventure ou les shoot'em up. Certains éditeurs ont même compris l'importance du marché et ont fait de la simulation leur cheval de bataille, Microprose en tête. Impossible de détrôner un style de jeu qui a fait ses preuves et évolue à vitesse géométrique au gré des perfectionnements techniques. Car qui dit simulation, dit quantité de calculs considérable. Quand on compare les simulateurs actuels à leurs ascendants du debut des années 80, la difference est flagrante, voire meme comique. Evidemment, comme dans tout autre domaine, l'évolution a fait son chemin, mais le milieu informatique en a bien souvent ete le théatre. Alors qu'il y a encore peu de temps, on passait difficilement de la 3D en fil de fer a la 3D en surfaces pleines, de nos jours, on ne parle plus que de nappage de textures (en clair, du mapping ; encore une fois, désole monsieur Toubon !) a tout bout de champ. Le revers de la medaille, c'est que toute cette amélioration en ce qui concerne la vitesse et les graphismes demande un temps de calcul inimaginable, dont seuls les microprocesseurs super puissants peuvent s'acquitter sans trop de problèmes.

La simulation, la vérité

Sans pour autant relancer la polémique, ni prendre le parti d'une machine sur de nombreux points archaique, il faut bien reconnaître qu'à l'heure actuelle, le domaine de la simulation est plutôt l'apanage des compatibles Pc. Non, ne partez pas ! La vérité est parfois difficile à entendre, mais se doit d'être dite, pour ne pas se voiler la face. Il est clair que la vitesse des microprocesseurs de la gamme grand public de Commodore ne peut rivaliser avec celle d'Intel. Je m'indigne bien souvent en entendant un Pciste, possesseur d'un 486 DX2 66, se gausser de la relative lenteur de mon simulateur de vol prefere sur mon tout petit Amiga 1200. Ce qu'il faut voir, c'est la difference de prix des deux machines, variant du simple au triple. En revanche, cette meme personne serait surprise de la comparaison avec un 4000/40 par exemple ! En regardant de façon objective, on peut même dire que les

Tornado



programmeurs des versions Amiga de certains simulateurs font mieux leur boulot que leurs homologues sur Pc, quand on voit combien peut se traîner leur programme sur un 386, pourtant tres évolué. Le bon exemple est *F18 Interceptor*, sorti depuis belle lurette sur Amiga, et qui déja, pour son epoque, pouvait se vanter d'une fluidite exemplaire sur un 68000 a 7 MHz. Ce logiciel ayant été si bien programme qu'il est en mesure de tourner sur des machines comme le 4000/40, claquerait bien le bec de nombreux Pcistes s'ils voyaient avec quelle vitesse leur engin se déplace dans le ciel ! Mais les machines de Commodore semblent avoir le vent en poupe(sic), si l'on en juge par les capacites en matiere de simulation de la CD 32. Elle est en effet capable de troquer son mode graphique par bitplanes contre un mode Chunky pixels largement plus rapide. *Tfx*, prévu sur CD 32, qui utilise ce procédé risque d'en étonner plus d'un, et ce pour un simple 68020 !

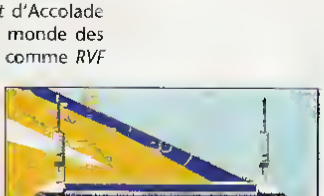
Mais revenons au coeur du sujet. Comme je le disais précédemment, et comme vous le savez sûrement, qu'on le veuille ou non, la simulation est synonyme de 3D. Comme dans les domaines militaires et civils, le but essentiel est de laisser l'utilisateur aux commandes d'un engin plus ou moins sophistiqué pour en maîtriser le fonctionnement. Les jeux actuels, voulant s'identifier aux simulateurs professionnels, se doivent d'integrer, outre des graphismes réalistes, un panel d'options le plus complet possible. Quelque soit l'appareil dans lequel vous vous retrouvez, les fonctions disponibles ne sauront être exhaustives, tant la précision dans les moindres details apposant un label de qualite au logiciel concerné. Aucun des trois milieux de déplacements terriens (air, terre, mer) n'a ete oublie, la science-fiction et l'anticipation s'étant meme chargées d'en embellir les traits.

Vroom, vroom !

Hard drivin

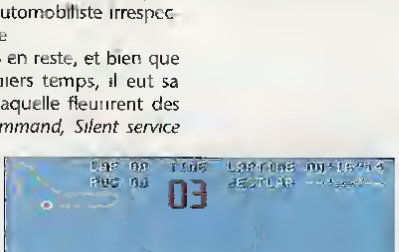
Le sol régissant la plupart de nos déplacements, il est logique de retrouver quelques simulations empruntant ce milieu qui pourrait sembler banal au premier abord. L'interêt ne réside pas dans le fait de piloter des engins dans lesquels nous avons l'habitude d'évoluer dans la [illegible] comme la voiture, le train, la moto ou encore le camion. La realité ne comprenant pas des véhicules autres que ceux susnommes, ce n'est qu'en les sortant de leur contexte quotidien que l'on peut leur attacher une certaine importance. Dès qu'il est question de ressembler a tel ou tel pilote de F1 ou de moto, les a priori sont bouleverses. Que ne ferait-on pas pour se glisser dans la peau d'un champion ? Pour répondre à ces désirs on ne peut plus louables, de nombreux editeurs se sont decides à nous fournir de quoi nous éclater. Bien avant le sensationnel *Formula one grand prix* de Microprose ou notre véhicule pouvait etre peaufiner avec precision (type de pneus, inclinaison de l'aileron, boîte de vitesse...), des jeux tels que le *Grand prix circuit* d'Accolade ont su nous faire vibrer. Dans le monde des deux roues, citons aussi des softs comme *RVF Honda* ou *Team Suzuki* (tellement rapide dans sa version originelle que l'editeur avait sorti une disquette pour ralentir le jeu !). Comme de bien entendu, la violence n'aurait pu laisser de cote ce creneau particulierement prometteur, et c'est ainsi que de nombreuses simulations guerrieres virent le jour, sur le véhicule terrestre le plus propice à ce développement : le tank. La aussi, les titres ne se comptent plus, chaque modèle de char ayant pratiquement fait l'objet d'une adaptation sur micro (*Sherman M4, M1 tank platoon*...). Peuvent aussi être signales, même s'ils sortent un peu des categories conventionnelles des softs comme *Hard drivin', Stunt car racer* ou *Test drive*, vous mettant tour à tour dans la peau d'un cascadeur, d'un pilote de stock car et d'un automobiliste irrespectueux du code de la route.

Red zone



F15 strike eagle II

Le milieu marin n'est pas en reste, et bien que plutôt statique ces derniers temps, il eut sa période faste, pendant laquelle fleurirent des softs tels que *Carrier command, Silent service* (*I* et *II*), *Hunt for red october, Wolfpack* ou meme *Ads*, l'une des rares simulations marines qui n'est pas subaquatique. Tous ces titres comportaient déja une foule d'options propres a ravir les fans d'eau salee (gestion des différents postes : commandant, machiniste,



Formul one 3D

Y A-T-IL UN PILOTE...

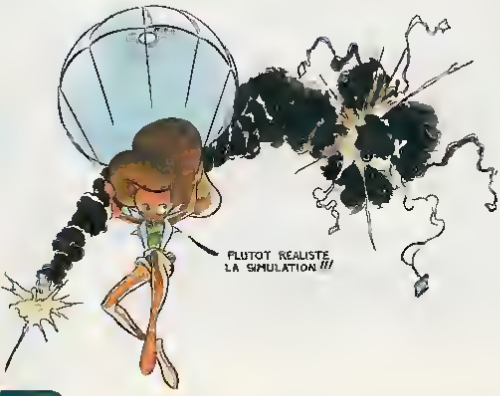
Fighter bomber en vue extérieure

canonnier, vigie ...) et la nécessite d'une stratégie militaire de circonstance.

Enfin, le domaine des simulateurs de vol, (voir l'historique réalisé par Antoine Larmattan) qui peut se féliciter d'être le genre de simulation le plus connu et certainement le plus en vogue. Les logiciels de ce type se comptent par dizaines, déclinant le moindre modèle d'avion ou d'hélicoptère ayant survolé le globe. *F15 strike eagle I* et *II*, *F16, Falcon*, *F 18 interceptor*, *Fighter bomber*, *Red baron*, *Knights of the sky*, *Gunship*, j'en passe et des meilleurs. Bien que la tendance soit plutôt à la violence, quelle qu'en soit l'époque et le lieu, on peut noter avec interêt la presence de jeux comme *Flight simulator* ou *Airbus A320* qui contribuent à pacifier ce milieu décadent. La suite logique de la conquête des cieux ne pouvait se trouver que dans l'espace, dans un futur plus ou moins proche. Ainsi, apres des simulations du type *F29*, ou l'on pouvait deja s'essayer sur des avions futuristes, on vit débarquer des jeux de l'avenir portant des noms tels que *Epic* ou *Wing commander* qui en étonnerent plus d'un.

Gunship 2000

Hormis la realisation graphique et la vitesse d'animation, les joueurs sont en droit d'attendre d'une simulation qu'elle porte bien son nom, en lui apportant toutes les options qui y figurent dans la réalité. Il ne faut pas oublier que si un simulateur se rapproche trop du jeu d'arcade, il quitte le milieu privilegié qui était le sien, gage d'une authentique profondeur de jeu. Un simulateur de course auto ou moto se doit de posseder des options comme le choix du type de moteur, de la boîte de vitesse, des rapports de boîtes, des ailerons, etc. Il en va de même pour les bateaux, les tanks ou les avions, pour lesquels devront être gerés les armes, le carburant, les cartes, les charges et une multitude d'autres details complexes et complets. Autre option interessante et à ne pas négliger : la possibilité de jouer a plusieurs en reseau. Il est autrement plus fun d'affronter un adversaire humain imprevisible que de lutter pendant des semaines contre un ennemi qui adopte toujours la même stratégie d'attaque.



Ceux qu'on ne nomme pas

Outre ces trois categories de simulation, il existe certains jeux que l'on a bien du mal à placer dans le rang des simulateurs plutôt que dans celui des jeux d'action. C'est le cas des jeux de sports, dont le but est bien souvent de recreer un esprit strategique que l'on ne retrouve que dans les simulateurs. Surtout quand ces jeux optent pour une vision en 3D, comme c'est le cas pour *Advantage tennis*, *4D Sports boxing* ou *Jimmy White snooker*. Le seul moyen est donc de creer une categorie supplementaire que l'on appelle simulation sportive, afin de ne pas se melanger les pinceaux en terme de classification. Les simulateurs sont un bon moyen pour prendre part à l'action la plus virulente en restant rivé sur son siège, à l'abri du moindre danger, en sirotant un verre et en degustant une glace, le ventilateur vous soufflant son air frais en plein visage. Aucun risque pour le joueur, si ce n'est de recommencer la partie ! Pour ce qui est de l'avenir des simulations sur Amiga, je reste malheureusement un peu pessimiste. Bien que les machines soient potentiellement ouvertes à de tels jeux, il n'en demeure pas moins vrai que si la puissance des microprocesseurs des machines grand public n'évolue pas, alors les simulations elles mêmes ne pourront le faire. Mais ne desespérons pas, Commodore a bien d'autres cordes à son arc, et en attendant, les plus fortunes pourront toujours s'acheter un 4000 pour se delecter de leur simulation favorite. A suivre.

SIMULATOR, LE RETOUR

Malgré ses 80 ans révolus, la simulation de vol fait encore figure de fille de l'air. La raison de son éternelle jeunesse ? La micro-informatique, qui permet aujourd'hui aux particuliers de s'adonner à la pratique de l'aéronautique sur des logiciels parfois plus évolués que ne l'étaient les simulateurs professionnels il y a quinze ans.

Alors que l'aviation faisait à peine ses premiers

1910, appareil servant a l'apprentissage

pas dans l'histoire, un premier simulateur de vol voyait le jour. Il s'agissait d'un assemblage hétéroclite de planches, de câbles et de demi-tonneaux mis au point par l'avionneur français Antoinette. Du fait de l'absence d'instrumentation sur les appareils de l'époque, l'ensemble du pilotage se faisait à vue. La formation des pilotes sur le "Tonneau Antoinette" reposait donc exclusivement sur le maniement peu aisé de l'avion. Depuis l'époque de ces pionniers du ciel, la simulation n'a cessé d'évoluer, au point de devenir l'outil indispensable de l'aéronautique, que ce soit en matière d'entraînement des pilotes ou de tests d'appareils en cours d'élaboration.

Durant cette lente evolution, une rencontre aussi tardive que déterminante devait avoir lieu. De cette fusion entre la simulation et l'informatique allait naître les simulateurs professionnels d'aujourd'hui dont le degre de réalisme est tel qu'il est souvent difficile de faire la distinction entre le vol réel et le vol simulé. Si le fossé entre les simulateurs utilisés par exemple par Air France (dont le coût équivaut, voire même dépasse dans certains cas le cout de l'appareil reproduit) et le simulateur domestique de loisir est encore grand, il tend peu à peu à s'effacer. Certes, il existe encore de nos jours des logiciels que nous qualifierons de jeux de simulation et qui s'adressent à un large public en faisant fi d'un réalisme qui pourrait sembler pesant aux yeux des plus jeunes. Neanmoins, la tendance s'oriente nettement vers des logiciels de plus en plus rigoureux, à mi-chemin entre le loisir et le professionnel, que ce soit par le biais des graphismes (textures, techniques de modélisation en temps réel) ou encore par le niveau de réalisme global. C'est le cas, entre autres, de *Flight simulator 5.0* (Bao Pc) qui, de fait, est très proche des simulateurs professionnels dits légers, ce qui lui confère une double vocation, a savoir le loisir et la formation.

Bien que l'on puisse déplorer l'absence d'adaptation des principaux simulateurs du marché sur Amiga, il en existe néanmoins quelques uns et pas des moindres dont voici un aperçu.

Avant de se lancer tête baissée dans le combat aérien, commençons par le vol civil avec *Airbus A320* de Thalion. Certes, il ne s'agit pas là d'un must. La visu est d'une pauvreté affligeante et l'utilisation est aussi peu conviviale que possible. Néanmoins, pour les inconditionnels du vol aux instruments, ce produit peut se révéler interessant. Fini le vol pépère, place aux engins de guerre avec *B 17 Flying fortress* de Microprose. Original mais mal exploite, ce logiciel permet de prendre en main, non seulement le pilote de la forteresse volante, mais l'ensemble de son équipage. A la frontiere entre l'étude psychologique et le managing, *B 17* est toutefois un peu décevant. L'un des bests, *Red baron* de Dynamix, retrace les

Flight of the intruder

Cabine et systeme visuel grand champ

Best of simulation

Silent service II
F29 retaliator
Fighter bomber
Tornado
F18 interceptor
F19 Stealth fighter
Red baron
Formula one grand prix
Team Suzuki
Indy 500
Wolfpack
Pacific islands
Das boot
Gunship 2000
Et les autres : Wings, Cap, Stunt car racer, Hard drivin.

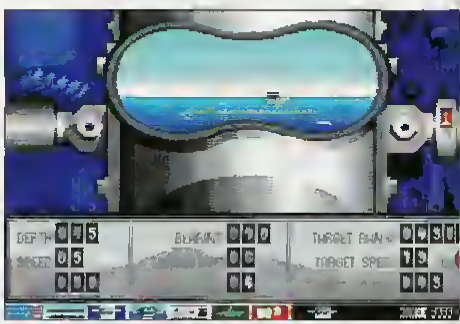
Y A-T-IL UN PILOTE...

combats héroïques de [illegible] mondiale. Graphiquement [illegible] en outre une large place au vol en tant que tel sans nécessiter des connaissances particulières en aéronautique. De l'avion, nous passons à l'hélicoptère avec *Gunship 2000* de Microprose. De loin le meilleur logiciel consacré à la voilure tournante (il est vrai que les concurrents ne sont pas légion), il offre l'avantage de missions longues et passionnantes tout en respectant les contraintes aéronautiques de ces féroces engins. Retour à l'aviation de combat avec *AV-8B Harrier assault* de Domark. Intéressant du simple fait qu'il se réfère à l'unique avion à décollage vertical utilisé à la fois par les Anglais et les Américains, *AV 8B* est cependant un peu morne en comparaison de son prédécesseur *Harrier jump jet* de Microprose (malheureusement pas adapté sur Amiga). La fluidité, le son, les décors et la stra-

Pacific islands

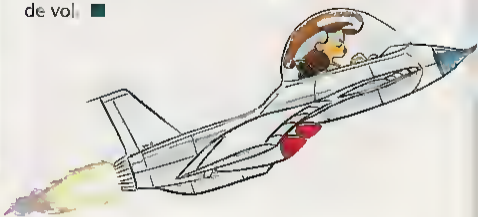
Retrouvez-vous aux commandes de votre wing préféré

[illegible] néanmoins au rendez-vous, ce qui [illegible] tout de même un bon logiciel.
Falcon de Mirrorsoft, sorti en 1989, fut une révélation. Outre les graphismes faces pleines (bien que taillés à coup de hache), il proposait pour la première fois des voix de synthèse. Ce pionnier, digne ascendant de *Falcon 3.0*, est aujourd'hui considéré comme le premier véritable simulateur de combat de haut vol.
Autre simulateur guerrier, *Fighter bomber* édité par Activision, mais réalisé par les fameux programmeurs de Vektor graphix, proposait toute une série d'exercices de bombardement inspirés du concours présidé par le Strategic air command et intitulés *Trophée de bombardement Curtis E. Lemay*. Le logiciel mettait le joueur aux commandes de six appareils dont



Silent service II

le fameux F-15 E ou encore le Tornado à bord desquels il se livrait à des simulacres de combat contre d'autres avions, qu'ils soient américains, russes ou encore français.
Avec *Tornado* de Digital integration, on entre véritablement dans l'univers de la simulation de vol technique. Les missions très élaborées et le système radar hyper réaliste en font un logiciel complexe mais aussi et surtout passionnant. S'il est aujourd'hui impossible de se procurer *Falcon* et *Fighter bomber* seuls, il est à noter que ces logiciels sont disponibles en compilation aux côtés du prestigieux *Gunship 2000* sous le titre de *Air combat aces*.
Ceci clôt notre tour d'horizon de la simulation de vol sur Amiga. Si ce dernier n'a pas la prétention d'être exhaustif, il permettra, nous l'espérons, aux possesseurs d'Amiga de faire leurs premières armes dans ce monde passionnant qu'est la simulation de vol. ■



DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
Téléphone + 44 291 625 780 (de 8h à 19 h lundi - samedi) Fax +44 291 627 046 (24h / 24)
MINITEL 3616 AZERTY code DUC

En direct d'Angleterre !

TOUS LES PRIX DE CETTE PAGE SONT T.T.C. ET PORT COMPRIS

DU MATERIEL:

TECHNO SOUND TURBO 2 TT2 (Tous Amigas) manuel français (c) Duchet Computers ..... 295 FF
Commendes groupées: 2 x TECHNO SOUND TURBO TT2 = 550 FF - TROIS pour 799 FF et 999 FF les 4 !
DIGITALISEUR DE SON stéréo 8-bit MEGALOSOUND 345 FF
DIGITALISEUR DE SON stéréo16-bit CLARITY 16 pour AMIGA 1200 / 3000 = 1150 FF
DIGITALISEUR ROMBO VIDI 12 AMIGA (Manuel en français) seulement 849 FF
COPIEUR: XCOPY PRO + NEW CYCLONE CARTRIDGE (Français) 350 FF
Kit de transfert de fichiers AMIGA <=> PC AT (doc français) 140 FF

DES PROGRAMMES:

AMOS PRO	500 FF	AMOS PRO COMPILER	295 FF	HIGHSPEED PASCAL	865 FF
CRAFT for AMOS	230 FF	SAS / LATTICE C v 6. 5	2750 FF	BLITZ BASIC 2	630 FF
DISK EXPANDER	345 FF	BARS & PIPES PRO	2465 FF	FINAL WRITER	1145 FF
PEN PAL UK	345 FF	BARS & PIPES POWER TOOLS	395 FF	WORDWORTH 3	950 FF
ADORAGE	625 FF	BARS & P. PERFORM. TOOLS	385 FF	ART OPT PRO V. 2.5	1595 FF
BRILLIANCE	1545 FF	CALIGARI BROADCAST	3595 FF	CALIGARI 24	945 FF
MONTAGE 24	2885 FF	MORPH PLUS	1595 FF	HELM	849 FF
HISOFT DEVPAC	625 FF	SCALA ECHO EE100	1268 FF	REAL 3-D V 2.4	3780 FF
HANNA BARBERA ANIMATION WORKSHOP 385 FF				SCALA MM300	2900 FF

Des milliers d'articles DISPONIBLES et EN STOCK pour AMIGA. Utilitaires, jeux, nouveautés, accessoires, extensions, des RUBANS à MOITIE PRIX pour des centaines de modèles d'imprimantes, câbles en tous genres, etc.... DOMAINE PUBLIC: nous distribuons les meilleurs logiciels pour AMIGA. Nos disquettes D.P. sont pleines à ras bord, la majorité sont auto-bootables et leur contenu correspond à la description de l'ENORME catalogue

Pour un envoi IMMEDIAT :
Téléphonez-nous (notre personnel est FRANCAIS) pour commander par carte VISA / EUROCARD
Ou rédigez votre commande (en français SVP) sur papier libre et joignez votre règlement.
Ou tapez 36 16 AZERTY code DUC, ou faxez-nous la commande avec détails de votre CB.
Mode de paiement: nous acceptons les chèques ordinaires français, les CCP, les cartes VISA et EUROCARD, les Eurochèques et mandats internationaux.

Vous désirez consulter la liste de nos produits mais n'avez pas de Minitel ?
Empoignez le crayon à bille ou le téléphone le plus proche et écrivez ou téléphonez-nous (en français) en précisant le modèle de votre AMIGA pour recevoir un ENORME catalogue.
Les catalogues sont envoyés GRATUITEMENT dans tous les pays d'Europe et les D.O.M. (1 seul catalogue gratuit AMIGA ou DOMAINE PUBLIC par demande et par personne, s.v.p.)
T.O.M. et hors Europe: s.v.p. joignez 6 timbres à 2.80 F ou 4 CRI par catalogue demandé.

Notre serveur MINITEL est constamment mis à jour: vérifiez les arrivages de nouveautés!
Il contient aussi les détails et prix de nos nouveautés CD 32 et MAC INTOSH.

Nous envoyons aussi par avion vers la SUISSE, les DOM TOM, le continent AFRICAIN et aux EXPATRIES francophones du Monde entier.

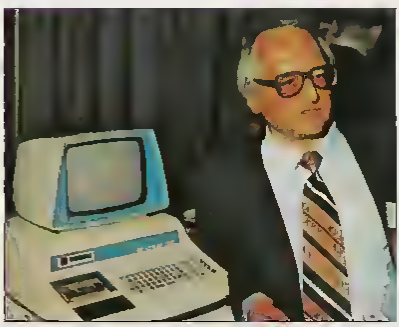
Toute commande est considérée comme ferme.

Commodore : stop ou encore ?

ALBERT F. COLT

L'histoire de Commodore est totalement liée à celle de la micro-informatique. On pourrait même dire que Commodore a fait l'Histoire de la micro. Voici, racontée succintement, la fabuleuse odyssee de cette société légendaire.

Albert F. Colt est le pseudonyme d'une personne ayant travaillé pendant pres de six ans chez Commodore. Laissons-lui la parole. Je connais Commodore depuis 1977, c'est-à-dire lors de la sortie du *PET 2001*, que j'ai aussitôt achete, d'occasion vu le prix neuf d'environ 7 000 francs. C'était le premier micro-ordinateur vraiment vendu (le *PET* est sorti en mars 77, deux mois avant le premier Apple). Cet ordinateur possédait 7 ko de mémoire vive et 16 ko de ROM et son affichage de 25x40 caracteres (en monochrome bien sûr) en faisait le meilleur de sa categorie. De plus Jack Tramiel, patron de Commodore, put convaincre un jeune développeur de Seattle, Bill Gates, de créer un "Basic" pour le *PET* (grace a l'argent que cela a rapporté, Bill Gates put developper sa société Microsoft). La memoire de masse du *PET* etait constituée d'un lecteur de cassettes. Le problème de l'époque était qu'il n'y avait aucun logiciel. On devait donc tout programmer. Je me souviens avec nostalgie de mes programmations de jeux d'*Othello*. A ce propos, je salue tous les créateurs du mensuel *L'ordinateur individuel*, premier mag français sur la micro-informatique avec ses supers concours du meilleur programmeur.



Chuck Peddle et le PET

Puis arriva le *CBM 3032* (CBM pour "Commodore Business Machine") avec ses fabuleux 32 ko de RAM ! A partir de ce moment, Commodore a réellement pu s'introduire dans le milieu professionnel, surtout en RFA, où elle devint la première marque de micro professionnelle, et le resta jusqu'en 1985, devant IBM ! Malheureusement, Commodore ne crut pas bon d'installer une filiale en France, et laissa la vente de ses produits a l'importateur Procep, ce qui entraîna une moins bonne percée de la marque. Le premier programme de type *Calc* vit le jour sur ce modele. Il s'appelait *Visicalc* (qui fut ensuite porte sur le concurrent le plus sérieux de l'époque, c'est-à-dire l'*Apple IIE*...). Puis CBM lança le *4032* et le *8032*. Ces ordinateurs furent conçus surtout pour le marché pro. En effet, ils avaient tout pour plaire à ce genre de public : 32 ko de RAM, 32 ko de ROM, le basic 4.0 de Microsoft en standard, un affichage de 80 caractères/ligne et 25 colonnes. Commodore fut le premier constructeur de micro a lancer un lecteur de disquettes pour ses produits : la série des 3040 et 4040 en double floppies (coûtant 10 000 francs !), lisant des disquettes 5"1/4 de 170 Ko, puis celle des 8050 avec le double de capacité mémoire.

Les années 80 commencent !

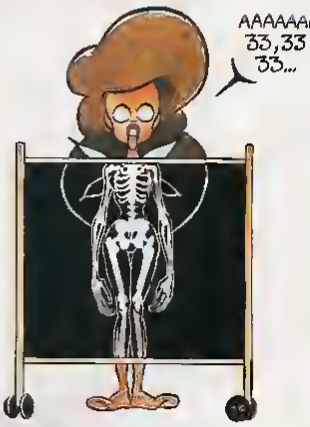
Nous voila au debut de l'année 1981. Commodore s'est taillé la part du lion sur le marché professionnel (il faut rappeler qu'IBM venait a peine de lancer sa série Pc.., et qu'elle avait du mal à démarrer). Jack Tramiel décida d'attaquer le marche ludique (et donc d'attaquer Apple et son *Aplle IIE* et Tandy et son *TRS 80*). Pour cela Commodore sortit le *VIC 20*. Ce fut une révolution : 16 couleurs en standard, resolution de 320x200 points et synthese musicale sur trois octaves... du jamais vu à ce prix (il etait possible d'avoir mieux sur l'Apple en rajoutant des cartes... mais pour cinq fois plus cher !). La mémoire était en revanche le point faible du *VIC 20* (3,5 ko en standard extensible à 16 ko !). Sur un an CBM en a vendu plus que tous les autres micros réunis ! Mais le *VIC* était tout de même limité. C'est pourquoi, le *C64* vit le jour en 1982... et là, ce fut l'explosion. La conception (que l'on retrouvera sur l'Amiga) de cet ordinateur était vraiment geniale : les ingenieurs avaient conçu des processeurs spécialises (par MOS technology, filiale de Commodore) pour chaque fonction du *C64*. Le circuit video (le 6566) gérait les 16 couleurs, 8 sprites (avec gestion des priorités et détection de collision) et une résolution de 320x200 points. Le composant sonore (le 6581 ou SID) gerait lui les trois voix independantes de huit octaves chacune avec un générateur d'enveloppe programmable digne des plus grands synthés de l'époque ! Et le plus beau des composants : le micro-processeur de

8 bits, le 6510 compatible 6502 (processeur de l'*Apple II* et des anciens CBM, conçu par MOS Technology). Ce processeur de 8 bits (donc normalement limité à gérer que 64 ko de mémoire) grâce à une astuce de programmation, pouvait utiliser en même temps, 64 Ko de mémoire vive et 20 Ko de ROM. De plus, le *C64* possédait toutes les prises possibles : lecteur de disquettes (VIC 1541), imprimantes (VIC 1526), port série RS232 C, port cartouche et deux ports joysticks. En deux ans, Commodore apporta sur le marché plus de deux millions de *C64* : du jamais vu ! (le *C64* continue d'être vendu en 1994 dans certains pays comme la Chine, ce qui fait de lui le plus grand succès de l'histoire de la micro-informatique avec plus de 13 millions d'unités vendues !). L'année 1983 fut la plus faste pour ce constructeur : le chiffre d'affaires avoisina le milliard et demi de dollars pour une marge bénéficiaire très importante (devant Apple et Tandy). Puis la crise frappa : devant le succès du *C64*, CBM a cru qu'il pouvait de nouveau aller sur le marché professionnel et sortit pour cela le *C128*, une machine hybride (compatible *C64* mais n'apportant rien de plus) et le *Plus 4*. Cet ordinateur était une copie du *C64* mais sans être compatible (première erreur) et intégrait trois logiciels en ROM, c'est-a-dire un traitement de textes : sans possibilité d'accents (deuxième erreur, en tout cas, pour le marché européen), un tableur mal foutu et une base de données très peu conviviale. Ce fut un échec complet : qui coûta tous les bénéfices du *C64* et qui endetta le groupe Commodore. 1985 fut une année noire pour cette société : perte de confiance des actionnaires (et des banques), et surtout le départ de Jack Tramiel qui racheta Atari en vendant toutes ses actions Commodore à Irving Gould (qui était déjà un actionnaire important de Commodore). Jack Tramiel fut accusé par Commodore d'être parti avec les plans du prochain produit Commodore (le *CST*) : et certains employés de Commodore de dire que l'*Atari St* ressemblait étrangement à ce *CST* ! Commodore aurait pu disparaître en 85 : plus de produits, plus de visionnaire à la tête de la société, des dettes : que faire ?

Amiga Inc.

En 1984, une petite société californienne, Amiga Inc : fut créée par une bande d'amis. Cette société, d'après ses statuts, devait concevoir des joysticks. Mais sous le dynamisme de son président Jay Miner, Amiga Inc : développa dans le plus grand des secrets, une fabuleuse machine destinée aux jeux d'arcade. Une première présentation eut lieu de façon très confidentielle au CES de Las Vegas : seuls certains VIP purent apercevoir ce nouvel ordinateur. La légende veut qu'il soit tombé en panne juste avant son exposition et que les ingénieurs durent prendre le fer à souder pour refaire certains câblages (les composants n'existaient pas encore ...) et la machine daigna reprendre ses esprits. Cette présentation bluffa tous les gens qui eurent la chance d'être là : la démo de la balle rouge et blanche bondissante était carrément du jamais vu ! (merci le blitter !). Malheureusement, comme beaucoup de jeunes sociétés, Amiga Inc : n'avait pas les moyens de ses ambitions et ses actionnaires furent devant un dilemme : garder le contrôle total de la société mais ne pas pouvoir se développer (la conception d'un ordinateur est une chose, sa production en est une autre. . bien plus chère !) ou bien, vendre une partie (ou la totalité) d'Amiga Corp a une autre société qui aurait le savoir-faire et les moyens de finir la conception de l'Amiga et ensuite les moyens de la vendre dans un réseau de distribution. Et voilà Atari et Commodore sur les rangs pour racheter Amiga Inc. Commodore gagna surtout grâce à la bonne entente entre ingénieurs "Commodoristes" et "Amigaistes" (et aussi parce que le deal prévoyait de garder la marque et le logo de la société Amiga : vous savez, le sorte de V multicolore). Et ainsi, un nouveau nom de société apparut : Commodore Amiga Ltd. Grâce à cet achat, Commodore-Amiga rassura les banques sur l'avenir de cette société. Toute l'équipe d'Amiga Inc. fut reprise dans le département "recherche et développement" de Commodore Amiga. Au bout de quelques mois, une machine extraordinaire pour l'époque, fut mise sur le marché. 4096 couleurs affichables, une résolution maximale de 640x400 points avec une sortie RGB analogique, un blitter qui permettait de faire des animations, un système multitâche, l'AmigaDOS, 256 Ko de mémoire extensible dès 1985 à 512 Ko, des possibilités étonnantes au niveau du son (les mêmes que sur les Amiga actuels !). C'était l'*Amiga 1000* (à sa sortie, il ne s'appelait qu'*Amiga*). Seul Atari qui avait sorti le *St* quelques mois plus tôt pouvait concurrencer l'Amiga. Comme un basic devait accompagner l'AmigaDOS, Commodore-Amiga

Le C64 : l'ordinateur le plus vendu au monde



En savoir plus

MOS Technologie : société américaine appartenant à Commodore et qui développa le processeur 6502 (sous la direction de Chuck Peddle, qui fut aussi le créateur principal du PET 2001). Ce processeur équipa :

- *la série des Apple (II, II plus, IIE, III, IIC) ;*
- *tous les Commodore avant l'Amiga (le C64 possédait un 6510 qui était une version améliorée du 6502) ;*
- *et beaucoup d'autres ordinateurs des années 80*

demanda à une société anglaise, Locomotive software, de développer un basic, mais celui-ci fut refusé pour un autre basic, venant d'une société bien plus connue, Microsoft (deuxième apparition de Bill Gates !). En 1987, Commodore-Amiga lança l'*Amiga 2000 A* (construit à Brausweig en RFA), suivi par l'*Amiga 500* (construit à West-Chester, Pa, USA) puis aussitôt après par l'*Amiga 2000 B* (fabriqué lui aussi à West-Chester). L'AmigaDOS passa de la version 1.1 à la version 1.2. Et là commencèrent des brouilles entre les anciens venant d'Amiga Inc. et certains ingénieurs tout frais émoulus de Commodore. Jay Miner donna sa démission (et partit en semi-retraite dorée dans le désert du Nouveau Mexique !), ce qui entraîna le départ d'autres ingénieurs (une des preuves de la mauvaise ambiance est que dans la version 1.2 de l'AmigaDOS certains messages "secrets" pouvaient être déclenchés par l'appui simultané de certaines touches, messages attaquant directement la stratégie de la société Commodore). Puis la gamme des *Amiga* s'étoffa, avec le *3000* (DOS 2.0) en 90, l'Amiga *3000 UX* (Unix, Système V Release 4 d'At&T) fin 90, le *600* (DOS 2.05) en 92 , le *1200* (DOS 3.0) et le *4000* (DOS 3.0) fin 92, et pour finir (?) la *CD-32* avec ses magnifiques possiblités. Mais ceci est une histoire connue (voir les anciens numéros d'Amiga Dream).

L'Amiga 1200

La CD 32, dernière née de chez Commodore

Et la France dans tout ça ? En 1985, Commodore France fut créée et reprit les activités de l'importateur Procep. Elie Kanan qui en était le Pdg se trouva une nouvelle place... à la tête d'Atari France ! Kleber Paulmier fut le premier directeur de Commodore France, suivi par Frank Lanne (qui fut la tête de turc du magazine *Hebdogiciel*), puis enfin de Georges Fornay. En mai 1994, Commodore-France disparaissait.

La fin de l'histoire ?

Nous sommes en 1994, Atari a quasiment disparu et Commodore va très mal. Les dettes sont énormes (voir la VRAIE interview de Georges Fornay dans Amiga Dream n° 7) et la plupart des filiales ont déposé leurs bilans. D'après moi, Commodore devrait tout de même s'en tirer en réorganisant son groupe, je me base sur certaines rumeurs, qui annonceraient la création d'une nouvelle société qui se nommerait ACE, acronyme d'Amiga Computer Export, et Alwin Stumpf, ancien patron d'Atari Europe en serait le directeur ! De toute façon, je suis sûr d'une chose : quoi qu'il arrive, l'Amiga n'est pas mort, et a une grande carrière devant lui. ■

Les grands noms

• Jack Tramiel : il fonda au Canada, en 1954, une petite entreprise de machine à écrire qu'il appela Commodore. En 1973, il lança la première calculatrice portable. Ce fut un immense succès. En 1976, il se lança dans la fabrication de micro-ordinateurs et Commodore sortit, début 1977, le PET 2001. Il quitta Commodore début 1985 et racheta Atari, qui, sous son impulsion, lança avec succès, l'Atari St (pour la petite histoire, le DOS de l'Atari ST s'appelle TOS, acronyme de Tramiel Operating System !).

• William Henry Gates III (Bill Gates pour les intimes) : né en 1955. Fonde Microsoft en août 75 avec Paul Allen et crée la même année un premier basic pour un micro en kit, l'Altair. Puis Microsoft fait une version de ce basic pour le processeur 6502 de MOS Technology, et devient ainsi le basic du PET 2001 en 1977 (ensuite Microsoft mis au point un basic pour Apple et Tandy). En 1981, Microsoft lança le MSDOS pour le Pc d'IBM. Microsoft est maintenant la plus grande société de logiciels au monde.

• Jay Miner : personnage mythique de la scène Amiga. C'est lui qui a conçu les fameux composants de l'Amiga 1000 (Agnus, Paula et Denise) en 1985. Après s'être brouillé avec les dirigeants de Commodore, il prit une semi-retraite. Les développeurs enregistrés chez Commodore ont eu le privilège de le voir (ou revoir) lors de la conférence des développeurs ("Devcon") qui a eu lieu à Paris en 90.

AXE INFORMATIQUE
92 ,COURS JULIEN 13006 MARSEILLE
TEL: 91.48.40.55 - FAX : 91.42.70.12

AMIGA CD 32

2490 F

Commodore

Module FMV pour CD32.....1690 F

AMIGA 1200

AMIGA 1200 Processeur 68020 14Mhz
2 Mo extensible 10 Mo par PCMCIA en option
SCSI Connecteur CPU pour cartes accélératrices
Nouveau chip set AA 32 bits 262 000 Couleurs / 16 millions

2490 F

AMIGA 4000

PROMO

AMIGA 4000/030 - 68030/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **120 Mo**
Kickstart et WB 3.0 Fr,
Chipset AGA **8990 F**

AMIGA 4000/040 *LC* 68EC040 25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **420 Mo**
Kickstart et WB 3.0 Fr,
Chipset AGA **13900 F**

AMIGA **4000/040 - 68040**/25Mhz
6 Mo de RAM -Disque dur **420 Mo**
Kickstart et Wb 3.0 Fr,
Chipset AGA. **15900 F**

PROMO DU MOIS

AMIGA 1200 + Disque Dur **60 Mo**
+Extension **4 Mo** + Horloge +Copro
68881/16Mhz
Copro Offert ..... 5790 F

AMIGA 1200 + Disque Dur **170 Mo**
+Extension **4 Mo** + Horloge + Copro
68881/16Mhz
Copro Offert ..... 6690 F

Offre spécial Limitée au mois de Mai 1994

DISQUE DUR

A600/A1200	60Mo	**1190 F**
A600/A1200	85Mo	1490 F
A600/A1200	170Mo	**2190 F**
A600/A1200	220Mo	3890 F

AMIGA 1200 + DISQUE DUR

AMIGA 1200+HD 60Mo	3650 F
AMIGA 1200+HD 85Mo	3950 F
AMIGA 1200+HD 170Mo	**4650 F**
AMIGA 1200+HD 220Mo	6350 F

CARTES ACCELERATRICES

GVP A1230 Turbo2 µP 68EC030 40Mhz, support Copro 68882 40Mhz, 4Mo Ram 32 bits,connecteur DMA
Prix **4790 F**

GVP A1230 Turbo2 µP 68030 50Mhz, Support Copro,4Mo Ram 32 bits
Prix **6490 F**

EXTENSIONS MEMOIRE

DKB 32bits pour A1200 + Horloge + Emplacement copro

DKB + 0 Mo	990 F
DKB + 1 Mo	1290 F
DKB + 4 Mo	1990 F
DKB + 4Mo+Copro 33Mhz	2850 F
Copro 68881/16Mhz	590 F
Copro 68882/33Mhz	890 F
Copro 68882/50Mhz	1290 F

Extensions Mémoires pour A500, A500+, A600 nous contacter **super PROMO**

ECRANS VIDEO

Scan Doubler (A4000)	1690 F
SVGA 14" 1024x768,pitch 0.28	1990 F
SVGA 15" 1280x1024,pitch 0.28	3190 F
SVGA 17" 1600x1200,pitch 0.26	7490 F

ACCESSOIRES

Scanner 64 niv de Gris	990 F
Scanner 256 niv de Gris	1490 F
Scanner 262 000 Couleurs	2690 F
Souris Optique	259 F
Lecteur interne A500	490 F
Lecteur externe AMIGA	550 F
Lecteur interne 1.76Mo/A1200	990 F
Lecteur externe 1.76Mo/A1200	1190 F

BUREAUTIQUE

WORDWORTH II vf	850 F
PROWRITE 3.3	590 F

GRAPHISME

DPAINT IV AGA vf	830 F
BRILLIANCE	**1690 F**
CALIGARI 24 vf	1590 F
ALADDIN 4D v3.0	3950 F
IMAGINE 3.0	**6950 F**
ESSENCE II	590 F
MORPHUS	N.C
REAL 3D V2.0	3700 F
AD-PRO V2.5	1690 F
MORPH PLUS	1590 F
VISTAPRO V3.05	590 F
SCENERY ANIMATOR	690 F

VIDEO

SCALA MM211 vf	1490 F
SCALA MM300	**2990 F**
N°1 TITLER	590 F

FLASH !!! FLASH !!! FLASH!!! FLASH !!! FLA

Le **P.A.R** est arrivé

Personnal Animation Recorder (P.A.R)
Système d'enregistrement vidéo numerique pour Amiga permet de stocker jusqu'a 16 minutes d'animations en 16 millions de couleurs (24bits) , et de les restituer a une vitesse de 25 images/seconde

CARTES GRAPHIQUES

VISION 24 (GVP) v3.0	12990 F
EGS SPECTRUM (GVP)	4490 F
OPAL VISION	3990 F
DCTV tout Amiga	2290 F
MODULE RVB (DCTV)	1590 F

Démonstration sur rendez vous

MODEMS

DSS8 vf	590 F
DSS8+ vf	990 F

DISQUES DURS (PC-AT)

250 Mo	1890 F
340 Mo	**2490 F**
420 Mo	**2790 F**

REPARATION AMIGA
DEVIS GRATUIT

BON DE COMMANDE A RENVOYER A AXE INFORMATIQUE VPC 92 COURS JULIEN 13006 MARSEILLE
GARANTIE 2 ANS (uniquement sur l'unité centrale) - REMISE 2 % POUR PAIEMENT COMPTANT CREDIT 4 MENSUALITES SANS INTERET* *APRES ACCEPTATION DU DOSSIER
PRIX ET CARACTERISTIQUES MODIFIABLES SANS PREAVIS Offres valables dans la limite des stocks disponibles HOT LINE de 9h - 19h sauf dimanche et jours fériés

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ TEL _____

VOTRE CONFIGURATION _____

DESIGNATION	QUANT	PRIX	MONTANT

☐ CR ☐ CCP

DATE

SIGNATURE.

*poste 50 F /transporteur 90 F par colis / C R 70 F TOTAL

AD-0594

Le monde est Storm

PHILIPPE BERARD

Créée en 1992, la société Storm est principalement connue par les Amigaïstes comme importatrice de logiciels et cartes sonores pour Amiga. Pourtant, Jose Barinaga et Farrah, qui constituent l'équipe de la société, ont à leur actif un nombre impressionnant de productions autant graphiques que sonores, et cela depuis plus d'une dizaine d'années !

Storm est constitué de deux personnes, José Barinaga et Farrah, respectivement musicien et infographiste. N'ayant suivi aucune formation particulière, la passion les a conduits tous les deux à apprendre par eux-mêmes les techniques propres à leur domaine, voire même à aller de l'avant dans l'originalité des moyens utilisés pour certaines manifestations.

Ils commencent par fonder une société, Hold-up, avec laquelle ils réalisent une multitude de prestations pour des spectacles prestigieux : affichage d'images géantes pour le concert de Jean-Michel Jarre un 14 juillet, sur la place de la Concorde, des projections sur le Panthéon pour un spectacle organisé par la mairie de Paris, affichage de montagnes géantes (4 kmx1 km) pour Cardin lors d'un festival à Avoriaz, projection lors des 24 heures du Mans pour Lotus, la liste est longue... Leur premier contact avec l'informatique se fit par l'intermédiaire de la gamme MSX, maintenant défunte, mais dans laquelle apparut le premier micro-ordinateur dédié à la musique (le *CX-5M* de Yamaha, pour ceux qui s'en souviennent), puis la première machine dédiée à la vidéo (le *HB-700F* de Sony), capable de faire de la digitalisation couleur en temps réel. Ils acquièrent ensuite un *Atari 520 St*, machine qui commençait à être reconnue dans le milieu, assez restreint à l'époque, de l'informatique musicale. Logiquement, lorsqu'arrive le premier Amiga, alors en NTSC et au prix imbattable de 20 000 francs, José et Farrah décident d'en faire l'acquisition, alléchés par les possibilités graphiques de la machine. Leur travail, toujours audiovisuel (pour ne pas dire multimédia !), s'axe alors de plus en plus sur l'infographie.

Révolutionnaire !

Le marché Amiga étant assez pauvre à cette époque, ils décident d'acheter directement aux États-Unis les produits qui les intéressent, notamment le tout premier *Bars and Pipes*, déjà révolutionnaire à l'époque pour ses outils "orientés objet", pouvant être connectés par l'intermédiaire de tuyaux représentant les flux d'entrée et de sortie de chaque piste d'enregistrement. Devant l'aspect novateur du logiciel, ils décident de s'occuper de son importation et intègrent alors l'équipe de l'Atelier numérique, sous le nom de Storm production. Petit à petit, Storm devient importateur exclusif des produits Blue ribbon bakery (rebaptisé plus tard par un nom un peu plus sérieux, Blue ribbon soundworks) et Sunrize industries. Les produits des deux sociétés sont d'ailleurs parfaitement complémentaires, l'une proposant des logiciels de composition (*Bars and pipes*), d'arrangement (*SuperJAM!*) et d'édition de paramètres pour les synthétiseurs (*The PatchMeister*), et l'autre proposant des cartes d'acquisition et de montage en 12 et 16 bits (cartes *AD1012* et *AD516*), tout cela piloté de manière

Image de synthèse issue d'un clip de Storm

cohérente grâce au *Time code*. L'équipe de Storm utilise aussi ces produits pour ses prestations, dont le nombre et la qualité ne sont pas influencés par la nouvelle activité. Ils se veulent aussi plus créatifs que vendeurs, et refusent d'importer *ImageMaster* ainsi que le *Personnal SFC* (Single frame controller, ou controleur image par image pour l'enregistrement sur bande vidéo). Il est à noter que la société Storm est devenue récemment "partenaire Silicon graphics", grâce au portage des logiciels *SuperJAM!* et *Bars and pipes* sur les stations de cette marque. Ils travaillent aussi en étroite collaboration avec Nicolas Fournel, de la société Innovative sound, qui avait d'ailleurs écrit quelques articles intéressants dans *Amiga News* il y a de cela environ un an, créateur principal des logiciels *SampleLink* (édition d'échantillons 16 bits) et *Virtual sinth* (logiciel de création d'échantillons avec comme base des paramètres de synthèse, comme le défunt *Synthia professional*).

Le matériel

Le matériel de la société est impressionnant, difficile de retrouver les Amiga entre les magnétoscopes Beta et les divers synthétiseurs (dont certains sont de véritables pièces de collection). Pour l'image de synthèse, spécialité de Farrah, le logiciel *Imagine* est principalement utilisé pour sa vitesse de rendu mais aussi ses facilités de modélisation. Toutefois, et comme la majorité des sociétés de production actuelles, Storm se tourne petit à petit vers des solutions, peut-être plus onéreuses, mais à la longue plus rentables, comme *3D Studio* sur Pc (qui coûte quand même plus de 20 000 francs), voire *Softimage* sur Silicon graphics (plus de 200 000 francs d'investissement minimum). La retouche 2D est en grande partie effectuée sous le logiciel *Imagemaster R/T*, peu connu en France, mais possédant toutefois le meilleur morphing tous logiciels confondus, ainsi qu'une gamme d'effets tous plus impressionnants les uns que les autres (vagues, explosions, déformations, etc.).

La digitalisation est effectuée avec le logiciel *V Lab*, avec retouches sous *TV-Paint 2.0* et *The art department*. Pour la production de paysages de synthèse, Farrah utilise les logiciels *Vistapro* et *Scenary animator* (principalement pour la qualité des nuages générés par ce dernier). Le shoot image par image est effectué avec le *Personal SFC*, et l'incrustation grâce à un genlock *MSP 3400* de la société Satellite et television.

Pour la musique, *Bars and pipes 2.0* (et bientôt dans sa version *2.5*) est en grande partie utilisé, avec récupération de riffs (sorte de boucles musicales) venant de *SuperJAM!*, avec pilotage de la carte *Sunrize AD516* (8 voies 16 bits) via le *Time code*, comme indiqué plus haut. Une carte sonore *One stop music shop* (correspondant à un synthétiseur *E-mu Proteus*), de la société Blue ribbon soudworks, est également utilisée à l'intérieur du même Amiga.

Storm possède actuellement un Amiga 4000, trois Amiga 2000 dont un considérablement gonflé, un Pc 486 DX2 66 pour les calculs sous *3D Studio* (logiciel très gourmand en mémoire) ainsi qu'un Mac *840 AV*, machine très buggée, mais servant à la mise en page de pochettes de disques sous *Photoshop*.

Toutes ces machines sont reliées par un réseau *Doubletalk* de Pps (la défunte société Progressive peripherals and software), en *Appletalk* avec le Mac, via une carte *Emplant* dans l'un des Amiga, et avec un câble Null-Modem pour le Pc, grâce au logiciel DP *TwinExpress*.

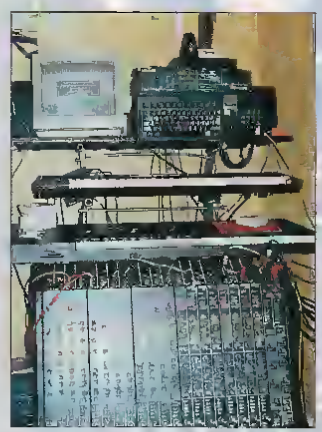
Couverture de l'Oeil du cyclone

L'usine à idées

La société Storm est donc une usine à idées, qui s'est encore démarquée récemment avec la composition des musiques et bruitages pour le clip *Money* d'Eric Coignoux, primé à Imagina et passé il y a quelques temps sur MTV, ainsi que pour le clip *No sex*, du même auteur, dont certains morceaux choisis passent actuellement sur la chaîne musicale câblée. Ils ont aussi réalisé toute la partie images de synthèse du générique de l'*Oeil du cyclone*, émission célèbre passant sur Canal plus tous les samedis, aux environs de 13 h, ainsi que l'habillage des présentations d'Imagina. Ils travaillent actuellement sur la pochette du groupe Lefdup et Lefdup contenant des productions de l'*Oeil du cyclone*.

Une interview de l'équipe de Storm est prévue pour le 18 mai, dans l'excellente émission *Megamix* sur la chaîne Arte, et un concert de Philippe Laurent, contenant du "faux virtuel" c'est-à-dire un faux guitariste jouant en concert avec un vrai, aura lieu le lundi 23 mai.

Cette société fait donc partie des acteurs incontournables du PAF (Paysage audiovisuel français) actuels, et nous les retrouverons sans aucun doute dans de prochaines productions, notamment pour une émission de composition musicale interactive télévisée prévue pour bientôt sur France 3. ■


Le matos réduit

CADEAU

Pour 10 disquettes commandées, IFA vous en offre 3 Gratuites de votre choix.

La meilleure séléction de logiciels Freewares et Sharewares

Compatible 500, 500+, 600 et 1200

DISQUETTE AM 629
CARNAGE : un excellent jeu de course de voiture vu de dessus. Très prenant

DISQUETTE AM 630
THE LOST ORCREST : un excellent jeu de labyrinthe dans le style du célèbre Gauntlet.

DISQUETTE AM 631
CRAVE : jeu de bataille de char dans lequel 2 joueurs s'affrontent

DISQUETTE AM 632
PAINT BOX v1.0 : un excellent petit logiciel de coloriage pour les enfants, facile à utiliser

DISQUETTE AM 633
ATOM SMASHER : superbe jeu dans lequel vous devez vous débarasser de vos ennemis en les écrassant avec des blocs de pierre. Très bonne réalisation, tourné avec un éditeur de tableaux. Un must.

DISQUETTE AM 634
CHARLIE CHIMP : un très bon jeu de plateformes dans lequel vous incarnez un singe qui doit colorier toutes les cases en évitant les attaques de ses nombreux ennemis. Superbe

DISQUETTE AM 637
CASTLE KUMQUAT : un excellent jeu d'aventrure action à posséder absolument

DISQUETTE AM 641
VIRUS Z v2.23 : excellent antivirus capable d'éliminer plus de 200 virus connus

DISQUETTE AM 642
LEXESS : une très bonne adaptation du jeu du Pendu, dommage que ce soit en Anglais

DISQUETTE AM 643
A BACKUP v1.6 : utilitaire de backup de disk dur

DISQUETTE AM 644
BOOT BLOCK UTILITIES : collection d'utilitaires qui vous permettront de personnaliser vos boot block avec images, musique, logos, etc...

DISQUETTE AM 645 !!!
GIGER TETRIS : une excellente adaptation du célèbre Tétris. Attention celui-ci ne fonctionne que sur A1200 et A4000

DISQUETTE AM 647
CHECKBOOK ACCOUNTANT v2.0 : un très bon logiciel de gestion de budget familial

DISQUETTE AM 648
CLI TRIS : un excellent clône de columns : vous devez aligner des pièces de couleurs qui tombent du haut de l'écran
PACATAC : une autre adaptation de Columns, mais avec plus d'options que la précédente
ASTEROIDS : très bonne adaptation du célèbre jeu d'arcade

DISQUETTE AM 649
PICTURES TILES : un jeu de puzzle très bien réalisé en Amos, dans lequel vous jouez contre l'ordinateur
STOREAGLE : un shoot em up dans lequel vous pilotez un hélicoptère et devez abatre des tas d'ennemis très coriaces
EXTREME VIOLENCE : jeu du style labyrinthe dans lequel vous devez ramasser un maximum de bonus tout en évitant de vous faire descendre par votre adversaire. Se joue à deux

DISQUETTE AM 650
SIEGE OF THE BEAST : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devez disposez vos soldats sur un échiquier de manière à encercler le serpent qui y rôde, en évitant ses attaques.
E-TYPE II : un très bon clône d'Astéroïds.
VEKTOR : jeu du style TRON

DISQUETTE AM 651
DEMOLITION MISSING : vous pilotez un avion et devez bombarder des immeubles sans les percuter
BOUNDER : un excellent jeu de plateformes. Vous devez grevir les différents étages en vous jetant dans les trous mouvents
ATOMS : jeu de réflexion sur plateau.

DISQUETTE AM 652
WORD SEARCH et WORD PUZZLE : jeux de mots cachés comme on en trouve dans les magazines
MIRROR WAR : jeu de tir pour deux joueurs. Un affrontement sans merci
PARANOIDS : jeu de plateau très étrange, c'est le moins qu'on puisse dire.
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur

DISQUETTE AM 653
BREAKOUT : un bon casse briques équipés de son éditeur de tableaux
OBLIVION : un superbe jeu d'arcade en scrolling horizontal, très rapide
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis sont micro processeurs et souris. A vous de les exterminer

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les perles sans vous faire manger par les requins
FEEDING FRENZY : vous devez ratisser les gouttes d'eau qui tombent du plafond. Ne Fonctionne pas sur A1200

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive destination. Un grand classique
MAZE MAN : un excellent clône de pacman
UP'N'DOWN : jeu de Puissance 4. Vous devez aligner 4 pions pour gagner

DISQUETTE AM 656
RATTLE SNAKE : jeu de combat d'hélicoptères pour 2 joueurs
RUNNING : jeu de labyrinthe. Attention aux fantômes
CHASER : jeu du style Pacman, ici remplacé par un avion
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi

DISQUETTE AM 657
TURBO THRUST : course spaciale qui se déroule dans un tunnel semé d'embûches
GX 200 : un excellent logiciel de labyrinthe. Vous y rencontrerez bon nombre d'ennemis qu'il vous faudre détruire
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemminga sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnele pour du shareware. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièés du plateau de jeu par association de couleurs
COLOUR : une bonne adaptation de Columns
DIAMOND THIEF : vous pilotez un vaisseau spatial et devez accumuler un maximum de bonus sans vous faire prendre par les têtes de mort.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : classique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires
CHALLENGER : jeu de question réponses en anglais

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais.

DISQUETTE AM 661
EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II
CAR WARS : jeu de course de voitures réalisé en Amos. Beaux graphismes.

DISQUETTE AM 665
LAMERS : vous devez tirer sur toute les vilaines petites bêtes qui se montrent aux fenêtres. Se joue avec la souris
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides.
SNAPES : une nouvelle version de Tétris, ça doit être au moins 128997ème version

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriage plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins

DISQUETTE AM 668A et 668B
16TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes difficultés que sur un vrai terrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français

DISQUETTE AM 672
CRAOKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres
SQUAMBLE : adaptation d'un vieux jeu de café en scrolling horizontal

DISQUETTE AM 673
PACMAN DELUXE v1.1a : une excellente adaptation de ce désormais célèbre classique
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par pièces

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres.

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la manière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu
CITY : un clône de Missile Command, défendez la ville contre les missiles venus de l'espace
CHECKERS : adaptation du jeu de Dames.
OUCH : jeu dans lequel vous devez écraser un maximum de personnages grâce à un gros marteau
ATOM SMASHER : jeu du style Dynablaster. Attention il ne fonctionne pas sur A1200 et A4000.

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.
FURMYRE : un bon shoot em up en scrolling vertical
CRAVE : jeu de combat de chars qui se joue à deux.
ARENA : deux robots s'affrontent dans un duel impitoyable. Se joue à deux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A posséder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000
DEATHBRINGER IN SPACE : un shoot em up dans le plus pur style des jeux de café
ASSAULT : vous devez tirer sur différents personnages qui apparaissent aux fenêtres. C'est débile, mais ça défoule

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

Ces prix s'entendent TTC et sont révisables à tout moment

AVIS AUX AUTEURS FRANCAIS

L'informatique rentre de plus en plus dans les foyers et s'adresse maintenant à toutes les tranches d'âge... Alors, pensez à ces personnes qui n'ont pas eu la chance d'apprendre les langues étrangères... Rédigez vos logiciels dans notre bonne vieille langue maternelle. Vos logiciels ainsi rédigés auront la priorité dans notre catalogue sur les programmes étrangers. Il vous suffit de vous expédier vos créations accompagnées d'une lettre (obligatoire) d'autorisation de distribution. Dans certains cas, IFA vous proposera une édition commerciale pour les logiciels de très bonne qualité (édition sous classeur plastifié, jaquette couleur, documentation sur papier, publicité dans la presse spécialisée, etc...)

508, R.N., 59680 Cerfontaine

SATU : eu de réflexion assez difficile, par association de couleurs vous devrez reconstituer une figure géométrique en un temps limité.

DISQUETTE AM 686
PREMIER PICK : jeu de stratégie dans lequel vous gérez une équipe de football, votre but gagner le championnat.
TANGLE : adaptation du jeu Tron dans lequel quatre joueurs peuvent s'affronter.
BOP N PLOP : un excellent jeu d'arcade réalisé avec Seuck. Tirez sur tout ce qui bouge... Une très bonne réalisation.
SUPER LEAGUE MANAGER : encore un jeu de stratégie dans lequel vous gérez un club de football, et dont le but du jeu est de gagner la coupe.

DISQUETTE AM 687
ROTON : nouvelle adaptation d'Astéroïds dans lequel les ennemis sont toujours différents et les graphismes plus que sympas.
MATRIX : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous dirigez une boule et devez éliminer toutes les cases du plateau de jeu. Faites attention car certaines cases sont piégées.
SPECTRUM : vous pilotez une soucoupe volante et devez détruire un mur pour éviter de vous scracher dessus.

DISQUETTE AM 689
COLOUR FONTS vol. 02 : ensemble de planches représentant des polices colorées que vous pourrez utiliser avec des logiciels de dessin du style Deluxe Paint.

DISQUETTE AM 690
DELUXE PACMAN : la 6719ème version de ce jeu très connu.
TANK ATTACK : combat de chars dans un labyrinthe.
GAME TAMER : des dizaines de trucs, astuces et cheat codes pour terminer vos jeux commerciaux.
YATZ : jeu de dés.
THE TURN : jeu de réflexion dans lequel vous devrez reconstituer différentes figures.

DISQUETTE AM 691
THEY CAME FROM OUTHER SPACE : nouvelle adaptation du célèbre Space Invaders, ici réalisé en Amos. Il apporte des tas de nouvelles options par rapport à la version initiale.

DISQUETTE AM 692
LITTLE BOULDER : nouvelle adaptation du célèbre Bouiderdesh. Vous devez ramasser tous les diements et éviter de vous faire tuer par les gardiens.
HEAD GAMES : un excellent shoot'em up réalisé avec Seuck. Vous évoluez dans un monde rempli de tentacules et de têtes de mort.
FRUIT PANIC : un excellent jeu de plateformes, a posséder absolument.

DISQUETTE AM 693
MEGABALL v2.1 : nouvelle version de ce très bon casse briques, dans lequel vous découvrirez nouveaux tableaux et nouvelles options.
X FIRE : jeu de tir à mi chemin entre Pacman et Space Invaders.
CLUEDO : une adaptation fidèle du célèbre jeu de plateau.

DISQUETTE AM 694
SUPER PONG : une excellente adaptation du jeu de Pong, offrant de nombreuses options.

DISQUETTE AM 695
COMPTABILITE AK v10 : un logiciel de comptabilité générale, à notre avis le plus complet qu'on puisse trouver en ce moment sur Amiga. Entièrement en Français.

DISQUETTE AM 696
SOLITAIRE SAMPLER : une réalisation de très grande qualité qui regroupe cinq jeu de cartes du type réussite. A posséder absolument.

DISQUETTE AM 697
SPACE CLEANER : vous pilotez une soucoupe volante et devez récupérer des tonneaux sur des plateformes.

DISQUETTE AM 698
THE DESIGNER v2.1 : un utilitaire très sympa pour les programmeurs de jeux, en effet il vous permettra de réaliser vos décors à partir de morceaux d'images IFF que vous pourrez placer à votre guise.

DISQUETTE AM 699
ROAD TO HELL : une superbe course de voitures vue de dessus, mais très bien réalisée, certainement une des meilleures dans son genre. A voir.

DISQUETTE AM 701
PETER'S QUEST : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous devrez récolter tous les bonus en évitant les hérissons qui se baladent deci delà sur le plateau de jeu. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 702
FIREFLY : un superbe jeu shoot em up en scrolling vertival à posséder absolument. Les graphismes et animations sont superbes. Fonctionne uniquement sur A500 et A1200.

DISQUETTE AM 703
HOT BLOX : un excellent clône de Tétris réalisé en Amos offrant la possibilité de jouer à deux joueurs simultanément. Graphisme et musique très agréables.

DISQUETTE AM 704
FULL HOUSE : jeu de poker bien réalisé, seul regret le doc est en Anglais. Simple à utiliser et beaux graphismes.

DISQUETTE AM 705
BLOAD RUNNER : bon jeu d'échelles dans lequel vous devrez ramasser toutes les pièces d'or en évitant les attaques de vos nombreux ennemis.

DISQUETTE AM 706
QUANTUM : jeu de labyrinthe ou vous devrez trouver divers objets qui vous donneront accès aux tableaux suivants. Je suis complètement nul à ce jeu... En fait c'est beaucoup trop rapide pour moi...

DISQUETTE AM 707
ACK ACK : vous êtes aux commandes d'une batterie anti aérienne pendant la deuxième guerre mondiale et abattre tous les avions ennemis.

DISQUETTE AM 708
KARATE WORM II : un bon petit jeu de plateformes aux niveaux très interessants. Dommage que les graphismes ne soient pas à la hauteur du scénario.

DISQUETTE AM 710
REBOUND : jeu dans le style de ces bons vieux jeux de café du genre ping pong.

MATERIEL

Les Promos du mois

Les enceintes à brancher sur votre Amiga

Trust Dynamic Soundwave 40 15W	279 Frs
Trust Dynamic Soundwave 30 25W	399 Frs
Trust Dynamic Soundwave 10 80W	620 Frs

Scanners à main

Scanner 64 niveaux de gris	1200 Frs

Extensions de mémoire

Extension 512Ko pour A500	270 Frs
Extension 512Ko + Horloge pour A500	320 Frs
Extension 1,5Mo pour A500	890 Frs
Extension 1Mo pour A500+	400 Frs
Extension 1Mo pour A600	450 Frs
Extension 2Mo pour 1200	1950 Frs

Lecteurs

Lecteur interne A500	489 Frs
Lecteur interne A2000	589 Frs
Lecteur externe	545 Frs
Lecteur externe + Hardcopieur + Antivirus	680 Frs
Lecteur interne A600/A1200	589 Frs
Lecteur Haute Densité interne	980 Frs
Lecteur Haute Densité externe	1180 Frs

Pour tout autre produit ou matériel, veuillez appeler le :

27-65-58-11

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci après :

Nombre de disquettes ..... x 25 Frs ..... = ... Frs
Frais de port Disquette 25 Frs - Matériel 40 Frs = ... Frs
Frais de port supplémentaire étranger (25 Frs) = ... Frs

Montant total = ... Frs

Réglement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité ..... Banque .....
Signature :

Nom ..... Prénom .....

N° ..... Rue .....

Code Postal ..... Ville .....

AMDREAM7

Impossible mission 2025

MICROPROSE - AMIGA, AGA, CD-32 (JUIN)

Impossible mission, cela vous dit quelque chose ? Succès intemporel sur machine 8 bits, Microprose decide de remettre au goût du jour le chef-d'oeuvre d'Epyx. L'action se déroule désormais en l'an 2025. Le terrible Elvin, un scientifique brillant mais frappé, a pour ambition de devenir maître du monde. Il s'est enferme dans un gratte-ciel de Los Angeles et a placé à tous les étages des robots et des pièges. Votre mission, si vous l'acceptez, est de parcourir tous les étages à la recherche des clés qui vous permettront d'affronter Elvin. En début de partie, vous choisissez votre héros parmi trois personnages : Félix le mercenaire, Ram le robot et Tasha la gymnaste. L'action se déroule de manière classique sur des écrans à plateaux ou vous avez la possibilité de vous déplacer, de sauter et de tirer. Des bonus et des armes sont disséminés sur les cinq niveaux que compte le jeu : le parking, les bureaux, le centre informatique, la zone en construction et l'ere industrielle. Cela sans compter les niveaux bonus : vous pourrez découvrir un shoot'em up, un puzzle et même l'original d'*Impossible mission* d'Epyx (même graphismes, mêmes frissons) !

Vous aurez le choix entre Felix, Ram et Tasha notre préféré

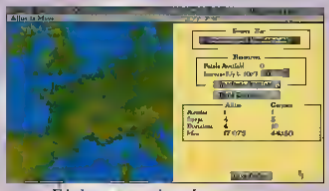
Et en avant pour l'action !

D-Day

IMPRESSIONS - AMIGA (JUILLET), PC (JUIN)

Choisissez votre camp

Presque autant à la mode que la Coupe du monde de football, la commémoration du Débarquement inspire bon nombre d'adaptations. *DDay* est développé par Impressions sur le principe du logiciel *Nord et Sud*. Agrementé d'une foule de nouvelles options et d'une ergonomie supérieure, *DDay* est un jeu de stratégie qui vous permet de gérer soit les Alliés, soit les forces de l'Axe. Dans le premier cas, l'objectif est de marcher sur Berlin, dans le deuxième, il convient de repousser l'invasion anglo-américaine. Rien n'a été negligé et tous les corps d'armée sont représentés : fantassins, marins, aviateurs, paras. La gestion des actions est très précise et permet une simulation réaliste des evénements de la deuxième guerre. Dans la pratique, votre adversaire (Rommel pour les Allemands, "Monty" pour les Anglais), réagit en fonction de sa propre personnalité, ce qui permet d'imaginer une infinité de combinaisons pour terminer la campagne. A noter la présence d'un mode en deux joueurs.



Élaborez un plan de campagne

Sur le champ de bataille, les balles crepitent et les hommes tombent

Lords of the realm

IMPRESSIONS - AMIGA (OCT), PC (SEPT)

Oh ! le cache !

Ancienne Angleterre, année 1066. Les contrées peuplées de tribus pacifiques sont envahies par les Normands qui sèment la terreur pendant des dizaines d'années. Vous prenez la tête d'une région et vous engagez à rétablir l'ordre sur la grande île. A mi-chemin entre *Populous* et *Simcity*, *Lords of realm* vous permet de déclarer la guerre aux puissances ennemies et de faire le siège de leur forteresse. Mais les campagnes militaires ne devront pas vous détourner des préoccupations plus quotidiennes : construction de châteaux, exploitation des ressources minières, culture de céréales et élevage... Une gestion des ressources très proche de *Mega lo mania*. D'un scénario assez classique, *Lords of realm* brille par certaines innovations. La construction des châteaux par exemple est soumise à votre entière créativité : pont-levis, machicoulis, donjons, chemins de ronde... La mise en scène des combats mérite également le détour pour le détail des graphismes et la facilité de gestion des hommes. Conseille aux amateurs de simulations médiévales.

Des douves au donjon

Un jeu qui rend fou !

Vos talents d'architecte vous seront bien utiles

Sensible world of soccer

RENEGADE - AMIGA (SEPT), ST (OCT)

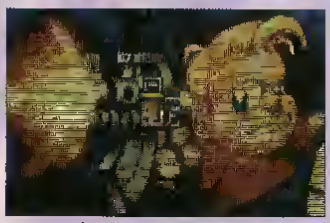
Les jeux de foot sont à la mode et près de dix adaptations différentes devraient arriver cet été. Mais *Sensible world of soccer* part avec une avance non négligeable : le premier *Sensible soccer* a connu un succès universel sur un nombre impressionnant de machines. A première vue, la deuxième mouture, maintenant développée depuis près d'un an, n'offre pas d'améliorations "visibles" : la représentation des joueurs est la même et la jouabilité reste inchangée. En clair, *Sensible* n'a pas l'intention de modifier ce qui a déjà convaincu des milliers d'utilisateurs ! Les modifications portent sur les équipes et leur gestion : 1 500 équipes du monde entier sont disponibles avec leurs véritables joueurs qui eux mêmes ont leurs propres statistiques. Inutile de dire que le travail de traitement des données a été colossal. *Sensible* s'est fait aider de Mike Hammond, le spécialiste du foot à la BBC. *Sensible world of soccer* permet donc de jouer de manière classique au foot ou de gérer une équipe (étude des statistiques, travail des tactiques, vente ou achat de joueurs...) ou encore de mixer les deux : la tête et les jambes en somme.

Le choix des équipes

Pense à tondre la pelouse

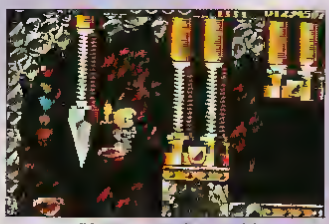
Ruff'n tumble

RENEGADE - AMIGA, AGA, CD-32 (JUILLET)



Rogers et sa mitraillette

Dans la plus pure tradition du jeu de plates formes, *Ruff'n' tumble* conte les aventures de Ruff Rogers, un super héros qui n'a même pas douze ans. Perdu dans quatre mondes de seize niveaux, Ruff peut ramasser diverses armes (mitraillette, bazooka, lance-flammes, canon laser...) ainsi que plusieurs bonus (gel des adversaires, bombes intelligentes, bouclier, turbo pour les armes...). Les monstres à éviter sont particulierement coriaces et il convient de s'habituer rapidement aux plates-formes mouvantes, aux echelles-fusées et autres passages corsés. La version Amiga en 32 couleurs devrait préceder la version AGA en 256 couleurs. Celle-ci comprend des niveaux supplementaires. La version CD-32, semblable a la version 1200, sera agrémentee d'une intro et d'une outro et beneficiera, pour la premiere fois dans l'histoire du jeu vidéo, d'une bande "Dolby Surround Sound"... La stéréo va exploser !



Plutôt coriace l'animal !

Elfmania

RENEGADE - AMIGA (JUIN 94)

Attendu depuis maintenant pres d'un an, *Elfmania*, n'en finit pas d'être prêt. A l'origine de ce retard une préoccupation fort honorable des auteurs : *"un beat'em up est un jeu tres agressif et nous avons souhaité faire quelque chose de different par rapport aux autres jeux insipides et sanglants. Nous avons voulu produire un jeu plaisant pour les enfants et les parents sans que l'interet n'en souffre"*. Et le pari semble réussi ! *Elfmania* ne met pas en scène des brutes ou des mutants, mais six elfes sortis de la mer, des forêts ou des montagnes. Chacun d'eux dispose de coups surprenants, mais répondant de maniere tres intuitive au joystick. En tout une vingtaine de mouvements sont réalisables. Techniquement, le jeu est une réussite : plans parallaxes, fonds animés, sprites enormes, le tout en cinquante images par seconde ! Les chiffres sont éloquents : 21 Mo de graphismes et 4 Mo de samples. Le succes est assure pour Terramarque, les créateurs de ce jeux qui ne jurent que par l'Amiga !

Enfin un elfe de ha'tun pacifiste !

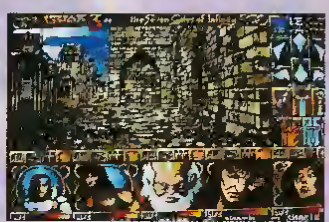
PROCHAINEMENT SUR VOS MICROS

Robinson's requiem
Silmarils (juin)

Des couleurs de reve

Ça vous dirait de jouer les Mac Gyver dans un foret équatorial peuplé de monstres hideux. Eh bien, ce sera chose faite dès le mois prochain, avec l'arrivee de Robinson's requiem sur notre micro. Ce jeu, qui peut être considéré comme le premier de sa catégorie, ne manquera pas d'innover le milieu ludique. On peut dire aujourd'hui que nous sommes en face du premier "simulateur de survie". Votre but : vous débrouiller pour vous orienter, vous nourrir, vous défendre et vous soigner avec ce que vous tombe vous la main dans ce milieu particulierement antipathique. Un soft tres attendu, mais plus pour longtemps.

Ishar III
Silmarils (juin)



Ishar à voile

Et la serie continue. Enfin le troisieme volet d'Ishar et sur le point de montrer le bout de son nez. Encore plus abouti graphiquement que ses pairs, il reprend neanmoins le même concept de jeu, à savoir le jeu de role en 3D hitmap. Même l'intelligence des personnages a été repensée si bien que ceux-ci vont à présent pourvus d'une foule de caractéristiques diverses propres à chacun. Les amateurs ne seront pas déçus par ce dernier volet, et les détracteurs des deux premieres versions y trouveront une jouabilité et une profondeur de jeu surprenante.

H.U.G.O.T

Vente par correspondance UNIQUEMENT

11 rue LAKANAL - 93500 PANTIN

Du lundi au vendredi
9h à 13h - 14h à 19h

Tél. : 49 42 97 74 - Fax : 48 46 79 20

LECTEURS

[illegible]	490 Frs
[illegible]	490 Frs
[illegible]	1190 Frs

EXTENSIONS

AMIGA 500/500+

[illegible]	490 Frs
1 Mo 72 bit	490 Frs
1.5 Mo avec horloge	590 Frs
1.5 Mo + 1 Mo chip	690 Frs
2 Mo + SUPER FAT AGNUS	1790 Frs

AMIGA 600

1 Mo avec horloge	490 Frs

AMIGA 1200

PCMCIA 2 Mo to 8 Mo	990 Frs
PCMCIA 4 Mo to 8 Mo	1490 Frs
A1200 2 Mo	1690 Frs
A1200 4 Mo	1990 Frs
AMBER (Bot support SIMM 1 2 4 8 Mo)	790 Frs
[illegible]	1990 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 500/500+

3.5" + alim + câble	1190 Frs
HD 52 Mo (contrôleur + DD)	2190 Frs
HD 80 Mo (contrôleur + DD)	2490 Frs
HD 120 Mo (contrôleur + DD)	2790 Frs

AMIGA 600/1200

Interface	1490 Frs
HD 60 Mo (2.5")	1790 Frs
HD 80 Mo (2.5")	2490 Frs

Extension + Boîtier (sans alimentation ni câble)

HD 120 Mo (Overdrive)	2190 Frs
HD 170 Mo (Overdrive)	2790 Frs
HD 210 Mo (Overdrive)	2890 Frs
HD 250 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 340 Mo (Overdrive)	3490 Frs
HD 425 Mo (Overdrive)	3490 Frs
Graveur seul	1190 Frs

AMIQUEST DDur amovible PCMCIA

Amiquest seul	590 Frs
Amiquest 60 Mo	1690 Frs
Amiquest 80 Mo	1990 Frs
Amiquest 120 Mo	2090 Frs

LOGICIELS DESSIN-ANIMATION

[illegible] + PRINTER 3D	590 Frs
DELUXE PAINT [illegible]	790 Frs
BRILLIANCE	1490 Frs
IMAGINE PAL	1690 Frs
TVPAINT	1690 Frs
VISTAPRO 3.4	1590 Frs
REAL 3D	990 Frs
FUNCOLOR	349 Frs
SCENERY ANIMATOR	690 Frs
IMAGEFX	2290 Frs

DISQUETTES

3.5 DF/DD	4.00 Frs
3.5 DF/HD	7.00 Frs

CARTES ACCELERATRICES

AMIGA 500

SUPRA turbo 28 [illegible]	1490 Frs
TURBO [illegible] 320 + [illegible]	1690 Frs
TURBO 060 [illegible]	2490 Frs
TURBO 040/40 + [illegible]	2690 Frs
TURBO 030/50 + [illegible]	3990 Frs

AMIGA 600

TURBO 030/40 [illegible] + MC30 40	1990 Frs
TURBO 040/40 [illegible]	2990 Frs
TURBO CBM 40/40 [illegible]	3990 Frs

AMIGA 1200

TURBO 28/28 Mhz [illegible]	1490 Frs
A1230 TURBO 40/40	4790 Frs
A1230 TURBO 40/50	6490 Frs

AMIGA 2000

SUPRA turbo 28 [illegible] A2000	1290 Frs
040FORCE	9990 Frs
COMMODORE 040	6490 Frs

AMIGA 4000

A4 040 [illegible]	10490 Frs

CONFIGURATION

[illegible]	2490 Frs
A600 [illegible] FULL DESKTOP	2990 Frs
A600 [illegible]	2490 Frs
DD 1.44 Mo	
4 Mo FAM	
25 Mhz	
AMIGA 4000/040	14990 Frs
DD 170 Mo	
6 Mo FAM	
AMMU	
AMIGA CD32 + [illegible]	2490 Frs
FULL MOTION VIDEO	1690 Frs

LOGICIELS VIDEO

[illegible] TITLER	590 Frs
SCALA MM211	1490 Frs
SCALA MM300	2990 Frs
VIDEO DIRECTOR	1590 Frs
VIDEO BACK UP	990 Frs
SCALA VT 100	790 Frs
ECHO 100	1990 Frs
EDITRON 24	490 Frs
EDITOR [illegible]	790 Frs
EDIVCR	1990 Frs

LOGICIELS BUREAUTIQUE

[illegible]	590 Frs
PROWRITE	490 Frs
[illegible]	490 Frs
PROPAGE 3.1	990 Frs
PROFESSIONAL 4.1	1490 Frs

ALIMENTATION

[illegible]	490 Frs

SOURIS

SOURIS MECANIQUE	160 Frs
SOURIS OPTIQUE	350 Frs
TAPIS DE SOURIS	89 Frs

RGMSHARE

RGM SHARE ASPO 1 [illegible]	270 Frs
RGM SHARE ASPO 2 [illegible]	320 Frs
RGM SHARE A1200 [illegible]	650 Frs
[illegible]	390 Frs

CABLAGES

[illegible]	60 Frs
NAME [illegible]	80 Frs
PERITEL	99 Frs
MIDI	79 Frs
NUL MODEM	79 Frs
MINITEL	99 Frs
IMPRIMANTE	99 Frs
CABLE AMIGA TELEVISION	169 Frs
CABLE AMIGA MINITEL	99 Frs
RACCORDAGE VIDEO AMIGA	169 Frs
ADAPTATEUR AMIGA 1200/VGA	169 Frs
[illegible]	219 Frs
[illegible]	99 Frs
[illegible]	219 Frs
[illegible]	139 Frs
CABLE [illegible]	119 Frs
ADAPTATEUR PERITEL POUR MONITEUR 1084/1 84 1084 AMIGA	290 Frs
CABLE POUR AMIGA 1084	209 Frs
PARTAGEUR PERITEL REVERSIBLE	
2 entrées 1 sortie	349 Frs
1 entrée 2 sorties	699 Frs
ADAPTATEUR DE MODEM	99 Frs
ADAPTATEUR DE SOURIS	89 Frs
PARTAGEUR IMPRIMANTE	179 Frs
PARTAGEUR VGA	
2 entrées 1 sortie	399 Frs
4 entrées 1 sortie	699 Frs
CABLE NOIR 25 MALE CENTRONICS	199 Frs
CABLE SCSI 50 MALE 50 MALE	119 Frs
CABLE SCSI EXTERNE	299 Frs
CABLE SCSI INTERNE	199 Frs
CONNECTEUR 23 PTS MALE	49 Frs
CONNECTEUR 25 PTS FEMELLE	49 Frs
CAPOT POUR CONNECTEUR 23 PTS	39 Frs
SUPPORT CAPOTS	200 Frs
PRISES PUR PERITEL	299 Frs

CARTOUCHES D'ENCRE

BJ 10EX	[illegible]
BJ 10SX	[illegible]
BJ 200	250 Frs

CO-PRO MATHEMATIQUES

[illegible]	590 Frs
[illegible]	790 Frs
68882 25 Mhz	490 Frs
68882 50 Mhz	1290 Frs

BARETTES SIMM 32 Bit

AMIGA 1200 et 4000/30/40	
pour 2 Mo 32 Bit	990 Frs
pour 4 Mo 32 Bit	1690 Frs

VIDEO

VIDI 12	990 Frs
VIDI 12 RT	1690 Frs
VIDI 24	2490 Frs
DCTV	1990 Frs
DCTV (4000)	2290 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GENLOCK AF	3690 Frs
GENLOCK CVP	3390 Frs

MODEMS

[illegible] FAX PLUS	1595 Frs
[illegible] FAX V34	2690 Frs

IMPRIMANTES

CANON BJ 10SX	1850 Frs
CANON BJ 200	2590 Frs
HP DESKJET 500C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

MONITEURS

[illegible]	1990 Frs
1084S	1590 Frs
1085S	1790 Frs
1742 [illegible]	
1438 autosynch	3190 Frs

DIVERS

DIFFUSEUR [illegible] la cartouche de [illegible]	349 Frs
SCANNER A MAIN	1250 Frs
QUATTRO BACK SCSI	990 Frs
QUATTRO BACK TOOLS	
SOUDURE	690 Frs

CARTES GRAPHIQUES

AMIGA 2000/3000/4000	
SPECTRUM	5690 Frs
[illegible]	7990 Frs

CARTES CONTROLEURS

AMIGA 2000/3000/4000	
A 4008	1490 Frs
AMIGA 2000	
[illegible]	590 Frs

MUSIQUE

DSS + GSP	990 Frs
HOME MUSIC KIT	349 Frs
INTERFACE MIDI	390 Frs
[illegible]	990 Frs

REMISE POUR TOUT ACHAT
(selon les quantités commandées)

GARANTIE 1 an pour les PRODUITS
6 mois pour les LOGICIELS

CREDIT GRATUIT 3 MOIS
(sans frais, après acceptation du dossier)

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité, contactez-nous à l'adresse ci-dessus

Tous nos prix sont TTC revisables, sans préavis selon les stocks disponibles nous déclinons toute responsabilité quant aux délais de livraison et à l'endommagement des marchandises pouvant survenir au cours du transport.
Délai minimum 48h à compter de la date de réception de votre chèque dans nos locaux

Bon à retourner à l'adresse indiquée en tête de page

NOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL :..... **VILLE :** .....

Date : **Signature :**

Paiement par chèque (bancaire ou postal)

DESIGNATION	Qté	Montant
Frais d'envoi : 130 Frs écrans 80 Frs ordinateurs 45 Frs accessoires	**TOTAL :**	

DREAM TOP

James Pon

MILLENIUM

James Pond, agent secret spécial et subaquatique, revient après ses exploits lors des précédents numeros de la serie, et est à présent investi d'une toute nouvelle mission, référencée sous le code Operation starfish. Le docteur Maybe est de retour pour imposer sa terrible menace sur le monde, et le Fi5h vous donne de nouveau l'ordre de stopper ce fou dangereux avant qu'il ne mette en action ses plans machiaveliques. Apres s'etre echappé in extremis de sa derniere rencontre avec James Pond en volant une navette spatiale de la Nasa, le savant fou a recruté de nouveaux partenaires sanguinaires : les rats. Son but : extraire le maximum de fromages qui composent le satellite lunaire (on nage en pleine Bd !), et monopoliser le marché terrien en l'envahissant de ses produits. Le vôtre sera bien évidemment de l'en empêcher en vous rendant sur la lune pour libérer les agents qui y sont retenus prisonniers, detruire les mines du docteur Maybe, et enfin anéantir le personnage malfaisant a jamais.

Votre aventure commence donc sur la Lune, ou vous allez devoir vous debrouiller pour vous sortir des innombrables tableaux. Pour completer chaque mission, vous devrez detruire la balise qui se trouve quelque part dans le tableau, ou, pour certains niveaux, accomplir une tâche spéciale (collecte de certains objets), avant de continuer. Le personnage se meut dans tous les sens,

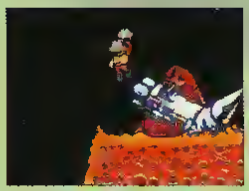
Le monde est dessus dessous

Oh ! James a une courbe bien...

avec une étonnante dextérité. La maniabilité, elle aussi tres précise, mettra vos nerfs à rude epreuve, l'inertie du personnage etant relativement importante. Pas question donc de prendre son élan et se ruer sur une plate forme elevée, pour se retrouver immediatement à son point de départ, apres avoir exécuter une superbe glissade, a la limite de l'incontrolable. Les mouvements du personnage sont plutôt simples. Outre ses deplacements dans tous les sens au sein du décor (droite, gauche, saut...), il peut expédier un coup de poing à ses adversaires, ou encore ramasser, utiliser ou reposer l'un des nombreux objets qui se trouvent a proximité. Il possède deux vitesses de déplacement, la marche et la course. Cette derniere étant bien pratique lors d'ascensions de parois abruptes. Car en effet, James peut s'accrocher sur de nombreuses surfaces et y evoluer, pour peu que cela ne dure pas trop longtemps. Il lui faudra donc prendre de l'élan s'il veut arriver a ses fins, notamment en utilisant le mode course (lui promettant en bien des occasions de sacres dérapages !). Les objets sur son chemin lui seront d'une très grande utilité. En plus des croissants de lune, pieces et autres coupes qui lui permettent de récuperer des points (quoique le fait de recolter 1 000 lunes lui donne une vie supplementaire), des tonnes d'autres objets aux utilites diverses parsement le décor. Casque de protection, arme a feu, bombe, parapluie-parachute, bottes de sept lieues, combinaison speciale, lunette a rayon-x (pour decouvrir des endroits cachés), voici un résume sommaire des divers bonus proposés : allechant, non ? Leur utilisation tiendra même du genie, nombre de parametres étant gérés. Par exemple, même l'energie cinetique est integree au programme. Si bien que lorsque James dévale une

James Pond III se place sur le podium des meilleurs jeux de plates-formes sur Amiga

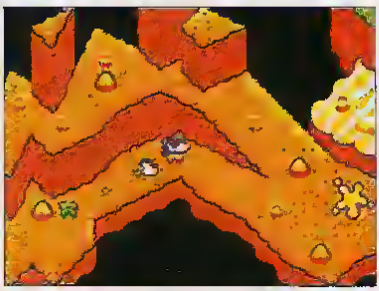
d III

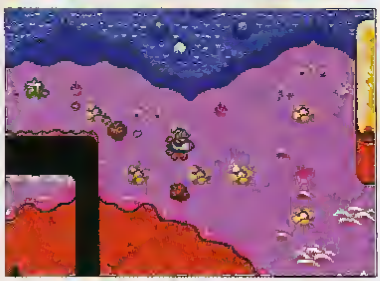


Il sait se faire remarquer

pente en courant, sa vitesse sera accrue s'il avait pris le soin de transporter un gros poids en fonte. Sa masse étant plus importante, il se met alors à accélérer à la vitesse d'un boulet de canon, pour notre plus grand plaisir ! Sur votre route, de nombreuses boîtes d'informations seront là pour vous renseigner soit sur un objet, soit sur une mission subsidiaire dont il faudra s'acquitter. Bien que cette option puisse être désactivée afin de laisser libre place à l'action, il n'en est pas moins conseillé de la laisser active, son aide étant bien souvent précieuse. Mais l'intérêt principal du jeu réside dans son gigantisme. *James Pond III* est déjà un jeu d'arcade spectaculaire du point de vue de la taille et du nombre des tableaux (autour des mines de gruyère, dans les tunnels...), mais quand on sait que plus d'un tiers du jeu se compose uniquement de salles secrètes, on imagine combien l'ensemble peut être vaste. Après avoir fini chaque tableau, on se retrouve sur la carte, et selon les objets que l'on a collectés, on peut ou non accéder à des niveaux secondaires et ainsi continuer l'aventure par une voie détournée. Ce qui évite au soft, partie après partie, d'être trop répétitif. Chaque tableau devra être parcouru et explore avec soin, afin d'y trouver les objets et les passages secrets qui rendront le jeu bien moins monotone. Plus on avance et plus l'on comprend que la recherche minutieuse est un élément fondamental. Dans un premier temps, les salles et les bonus cachés ne servaient qu'à récupérer des points, mais au fur et à mesure, interrupteurs et objets spéciaux devront être trouvés pour pouvoir progresser. Une bonne surprise viendra s'ajouter au programme lorsque vous découvrirez l'un des agents perdus - Finnius (une grenouille). Il vous sera alors possible de contrôler ce nouveau personnage aux caractéristiques très personnelles. Heureusement, les programmeurs ont eu l'heureuse idée de pourvoir leur bijou d'une option de sauvegarde qui se manifestera au bout de quelques niveaux réussis. Après *Superfrog* ou *Brian the lion*, on se demandait s'il était possible de réaliser un jeu d'arcade aussi complet. *James Pond III* dément toutes les rumeurs et se place sur le podium des meilleurs jeux de plates-formes sur Amiga. Chapeau Millenium !

G.H.





Pour compléter les divers mondes, James Pond utilise sa fusée personnelle

Dans la vallée aux cerises, les mauvaises rencontres sont de mise

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	13
SON	13
DURÉE DE VIE	17
PRISE EN MAIN	10
DIFFICULTÉ	13
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais
Nombre de disks : 3

90%

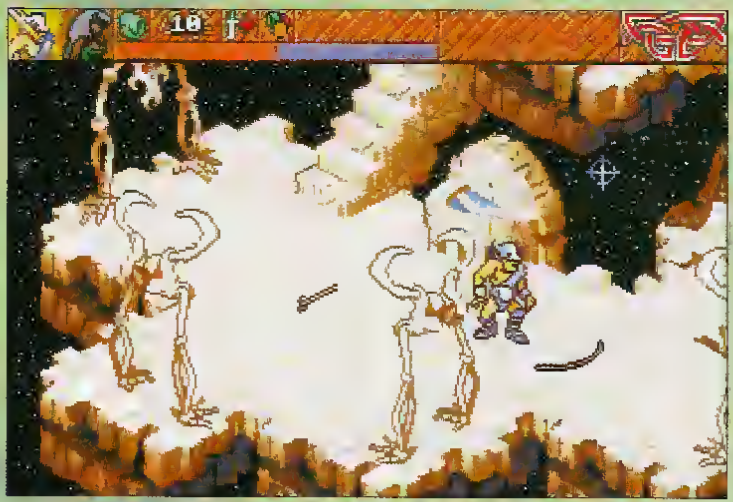
Jeux du mois

Heimdall II

CORE DESIGN

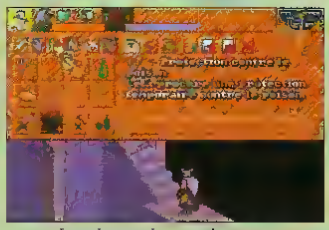
Transportons-nous au temps des vikings, maîtres incontestés des mers et des terres de toute l'Europe du Nord il y a de cela un millénaire, allant même jusqu'à découvrir le continent américain bien avant que Christophe Colomb n'y pose le pied. *Heimdall II* nous emmène donc à l'époque de Ragnarok, deux cents ans après les péripéties du premier numéro. Loki, le puissant dieu qui avait été exilé du royaume d'Asgard est bien décidé à prendre sa revanche contre ses rivaux Thor, Odin et Frey. Le seul moyen d'anéantir ce dieu maléfique est de récupérer les quatre parties d'une amulette magique dont les morceaux furent disperses dans quatre mondes différents. Heimdall se porte volontaire une nouvelle fois pour vaincre les forces du mal, et s'empresse de partir pour le Couloir des mondes, à partir duquel il pourra accéder au premier niveau du jeu.

Mais il n'est pas seul, et une jeune guerrière valkyrie du nom d'Ursha l'accompagne dans son périple. A deux, ils seront plus forts pour déjouer les forces du mal. Chaque monde renfermant une partie de l'amulette, les deux héros vont devoir se mettre à sa recherche de façon intensive. Heureusement, les dieux les ont pourvus d'un appareil spécial leur indiquant l'éloignement du plus proche Ro'Geld, la source magique surpuissante que possède chaque monde et qui recèle évidemment le morceau d'amulette tant convoité. Mais ce ne sera pas une mince affaire, car les armées de Loki veillent, et ne sont pas prêtes à vous laisser passer comme ça. Heureusement, ils ont quelques moyens à leur disposition pour mener à bien leur mission, et sont d'accord pour mettre leur habileté en commun. Véritable jeu de rôle, *Heimdall* en possède tous les atouts.



Au cœur des légendes nordiques, votre quête ne sera pas de tout repos

Les armes, au départ une épée et un arc, peuvent être utilisées à tout moment, chacune ayant sa particularité selon l'ennemi.



Les objets et leurs utilisations

Comme tout autre objet, les armes sont bien sûrs échangeables entre les deux personnages, ce qui leur permet de s'équiper de manière quasi-identique. Le sac à dos de chacun renferme tous les objets inestimables que vous avez pu récolter. En plus des armes de poing, des armes de jet et des protections (armures, boucliers, casques), s'y entassent (dans une certaine limite de charge) la nourriture, les objets divers, les symboles sacrés ou les précieux talismans. Car bien sûr, en plus de trouver le Ro'Geld de chaque monde, il vous faudra découvrir, pour accéder aux autres niveaux, le talisman qui en ouvre la porte. Les actions ne sont pas très nombreuses mais permettent un éventail de possibilités étendu. On peut examiner un objet, l'ingurgiter, se débarrasser d'un ustensile inutile pour libérer de la place dans son sac ou obtenir les statistiques du personnage en cours.

Le personnage principal, dans un style très Bd, se déplace dans un univers en 3D isométrique très bien dessiné. Un simple passage sur les objets qui s'y trouvent les intègre à votre inventaire pour une utilisation ultérieure. Mais outre la collecte d'objets, les combats seront nombreux, et il

Heimdall II

Bien au chaud sous les peaux de vikings

vaut mieux s'équiper en conséquence avant de s'y lancer en toute sérénité. En effet, un arc est bien plus efficace qu'une épée, et vous évite les coups malencontreux de l'adversaire, étant donné que vous en êtes éloigné, mais attention car cependant les munitions sont limitées. Lors d'un combat rapproché, que vous utilisiez une hache ou une épée, il vous sera possible d'alterner les coups portés à l'ennemi avec une parade de votre bouclier, évitant ainsi des combats trop monotones et dénués d'intérêt et de logique. Votre barre d'énergie, comme celle de l'antagoniste, vous indiquera la vitalité du per-

Véritable jeu de rôle, Heimdall en possède tous les atouts.

Hé ! Le grand blond derrière les cornes !

sonnage, et d'agir en conséquence (redoubler d'effort en lui portant une série de coups, ou bien prendre les jambes à votre coup pour sauver votre peau). Toutes les personnes que vous rencontrerez ne seront pas toujours des adversaires potentiels. Certains s'avéreront même très utiles à votre progression, en vous livrant, soit des renseignements, soit en vous vendant ou en vous échangeant un objet précieux. Les dialogues changeront le cours des choses de façon indéniable, donnant à *Heimdall* une profondeur de jeu indéniable. Les renseignements orienteront vos recherches de façon plus précise ou vous divulgueront des astuces pour vous débarrasser de vos opposants. Des boutiques vous donneront l'occasion de vendre un objet inutile ou d'acheter un matériel plus complet aussi en bien en armes, qu'en objets ou en magie. Eh oui, la magie aussi a son mot à dire dans *Heimdall*. Tout un menu pour la préparation des sorts a été intégré. Cette option est vraiment géniale car elle vous permet, selon les runes que vous récoltez, de composer des sorts aussi bien de façon réfléchie que de façon aléatoire.

Attention aux résultats, car la magie peut aussi se retourner contre vous. *Heimdall* est vraiment un jeu très complet, intégrant combat, magie et dialogues pour former une aventure captivante dans des décors saisissants. La possibilité de changer de personnage (entre Heimdall et Ursha) est un plus pour le jeu, lui évitant d'être trop répétitif, chacun possédant ses propres caractéristiques. Mais le défaut majeur de *Heimdall II*, en plus de sa gestion pas très pratique à partir de la souris et du joystick, est d'être incompatible avec le mode AGA. En clair, 1200 et 4000 s'abstenir, et c'est bien dommage, car Core design va en décevoir plus d'un et ainsi perdre

Hmm... du Noël, comme d'hab'

des acheteurs potentiels. Mais cecit mis à part, *Heimdall II*, tout comme *Heimdall* a son époque, est un grand soft de rôle/aventure.

G.H.

AMIGA 500 et 1200

Jeu de rôle

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	12
SON	13
DURÉE DE VIE	15
PRISE EN MAIN	11
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 4

90%

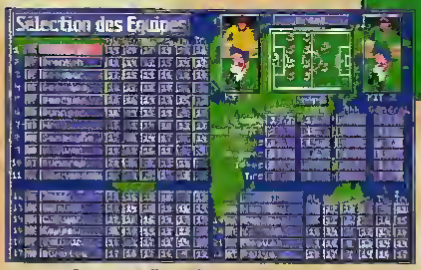
Sierra soccer

DYNAMIX

La longue liste des jeux de foot prévus pour cette année continue de progresser au fil des numéros. Après *Manchester united* de Krysalis, c'est au tour de *Sierra soccer* de faire son apparition. C'est une surprise de la part de Dynamix (*Red baron, Rise of the dragon*), car on n'avait plus entendu parler d'eux depuis bien longtemps. Un grand retour pour cette équipe, grâce à ce jeu de foot de très bonne facture.

Le point clé de *Sierra soccer* est la vision du terrain qu'il propose. Sans pour autant révolutionner l'interface graphique des simulations de football, elle ajoute un plus indéniable, tout en évitant de sombrer dans une vision simpliste et de style arcade qui lui aurait causer du tort. La vue est sensiblement la même que pour *Sensible*, excepté que le terrain admet une légère perspective d'un superbe effet. L'impression de profondeur en est décuplée et permet au programme de surprendre agréablement le joueur, sans pour autant le déconcentancer par une jouabilité radicalement différente de celle qu'il connaissait. Comme dans *Manchester united*, la référence actuelle en matière de gestion, *Sierra soccer* propose diverses caractéristiques propres à chaque footballeur, afin que vous puissiez vous glisser dans la peau de l'entraîneur pour choisir qui ira sur le terrain pour tel ou tel match, et qui remplacera qui en cas de pépin, et ce en pleine partie. Les sprites sont bien détaillés, malgré leur petitesse. La couleur de peau comme celle des tenues variera selon le joueur, avec une exactitude si éloquente que l'on a vraiment l'impression de se trouver en face du joueur (le jeu compte 500 des plus grands footballeurs internationaux, reprenant de façon précise leurs attributs et leurs caractères). *Sierra soccer* dispose d'une bonne rapidité et d'une jouabilité convaincante. Tous les coups sont bien reproduits, corners, touches et coups-francs sont agrémentés d'une previsualisation de la trajectoire avec sa hauteur, son angle et sa direction. Le jeu possède néanmoins des options qui en rehausse l'intérêt comme l'entraînement aux différents tirs, la vision surprenante lors des penalties ou la possibilité de créer plus de quarante nouvelles équipes. Un assez bon soft, malgré quelques petits défauts, mais qui restera grave dans vos têtes par sa vision atypique mais convaincante.

G.H.



Un jeu où l'on sélectionne son équipe !

Un jeu où l'on choisit son maillot !

Un jeu où l'on court sur de la pelouse !

Un jeu où l'on joue des pieds... sans savoir le football !

Tous les AMIGA Football

GRAPHISME	12
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	14
SON	12
DUREE DE VIE	16
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	09
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	12

Nombre de joueurs : 1 à 8
Installable sur disk dur : non
Langue : français
Nombre de disks : 1

84%

Apocalypse

VIRGIN

Il faudra atterrir au coeur du camp pour récupérer les prisonniers

S'il y avait un festival des jeux qui se sont faits le plus attendre sur Amiga, *Apocalypse* récolterait surement la palme d'or, devançant d'une courte tête *Epic* et *Black sect*. Depuis 91, ce jeu hesitait a sortir des locaux de Virgin pour se lancer à l'assaut de nos tendres Amiga. C'est a présent chose faite (tout vient à point a qui sait attendre), et il etait temps. En effet, *Apocalypse*, comme vous allez pouvoir vous en rendre compte n'est pas révolutionnaire, et bien que bénéficiant d'un intérêt et d'une réalisation très honnetes, un délai supplémentaire pour sa sortie aurait pu lui causer du tort, la concurrence étant rude. Mais enfin, il est la !

Reprenant l'un des thèmes les plus fertiles du cinéma américain, *Apocalypse* nous plonge en plein conflit Etats Unis/Vietnam, au coeur de la jungle luxuriante à la fin des années soixante. Alors que Lyndon Johnson était bien au chaud a la Maison blanche, de nombreux soldats américains affrontaient les Viêt-congs avec ardeur dans le nord du pays. Alors que les troupes aux sols déjouaient les embuscades ennemies, les forces aériennes se chargeaient de détruire les quartiers généraux du camp adverse et de recupérer les nombreux hommes encore sur le terrain. L'helicoptère fut à cette époque le moyen de transport et d'intervention le plus utilisé. Quoi de plus normal que de couronner ses nombreux succes militaires en le récompensant d'un jeu particulierement réussi ? Cinq missions se succèdent dans ce jeu. Pour chacune d'entre elles, le but est simple : libérer le maximum de scientifiques qui avaient été enlevés par la partie adverse et au passage dégommer le plus possible d'installations et d'unités rivales (plus facile à dire qu'à faire !). En effet, les savants sont retenus dans des bâtiments parsemés dans les niveaux. Plusieurs parties seront donc nécessaires avant de bien connaître l'emplacement des différents prisonniers. Ensuite, il faudra les récuperer,

Accrochage en vol

Plutot touffue la jungle !

mais uniquement par petit groupe ; votre hélicoptère étant bien incapable de transporter plus de six personnes en une même tournée. Vous devrez donc ramener les otages au camp, puis repartir a la recherche des autres, ainsi de suite jusqu'a ce que vous les ayez tous récupérés et accédiez à la mission suivante. Un jeu d'action qui n'est pas de tout repos, où l'on n'arrête pas de tirer (balles heureusement illimitees, missiles, bombes), et de se faire tirer dessus. Une ambiance plutôt réussie pour un jeu assez prenant dans l'ensemble.

G H

L'artillerie lourde est de la partie !

Tous les AMIGA

Arcade

GRAPHISME	13
ANIMATION	12
JOUABILITÉ	14
SON	13
DURÉE DE VIE	12
PRISE EN MAIN	15
DIFFICULTÉ	08
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	11

Nombre de joueurs : 1

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 3

81%

Quick

TITUS

Originellement intitulé *Rabbit*, ce jeu reprend les exploits d'un petit lapin plutôt sympathique errant dans des tableaux peuplés de pièges et d'ennemis. Le personnage est mignon tout plein, et l'on se demande comment il sera capable de se débarrasser de ses adversaires et rapporter à son village la graines-machine tant convoitée. On comprend vite son mode d'attaque quand on le voit se rouler en boule et se lancer sur ses ennemis, prêt à effectuer un strike décisif. Il essaiera tant bien que mal de rejoindre la sortie de chaque niveau et surtout le sorcier du Pôle Nord, n'oubliant pas de récolter au passage certains bonus fort utiles pour accélérer sa vitesse (voir *Superfrog* de Team 17), augmenter son capital de points ou bien simplement éviter la mort. Pour sa survie, notamment dans le désert, il ne devra pas oublier de s'hydrater à l'aide des nombreuses fioles gorgées d'eau qu'il trouvera. Faute de quoi son petit squelette de lapin enrichira la nécropole désertique d'un nouveau spécimen. Un jeu bien sympa, fluide et assez rapide, que les jeunes enfants ne manqueront pas d'apprécier. Sans oublier des tas de salles cachées, des tableaux bonus et les boss de fin de niveau. Le programme reconnaît automatiquement le mode AGA, et l'utilise alors pour de superbes plans différentiels. Seuls petits défauts : le manque d'originalité et des graphismes un peu dépouillés. Mais Stywox, l'équipe de création, peut être fière, car pour un premier jeu, c'est réussi. Longue vie à Stywox, et bonne chance à *Quick*.

G H

◆ *Prévu sur Pc et Super Nes*

Mon nom est lapin !

Un lapin qui quick rote...

Tous les AMIGA

Plates-formes

GRAPHISME	12
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	15
SON	13
DURÉE DE VIE	13

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : englais
Nombre de disks : 3

80%

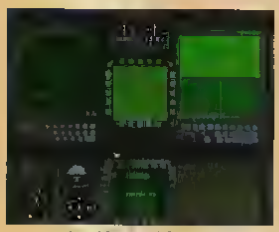
Tornado 1200

DIGITAL INTEGRATION

Une bonne nouvelle ne venant jamais seule, pour compléter le dossier simulation de ce mois ci, voici *Tornado 1200*. Ce logiciel ayant déjà fait l'objet d'un test lors de sa sortie en version 500, je survolerai (c'est le cas de le dire) donc cette version 1200, bien qu'elle ne démérite pas de son aînée. Ce qui les caractérise, c'est évidemment l'aspect complet du programme. On peut pratiquement tout gérer dans les moindres détails, et, comme nous le rappelle l'épaisseur du manuel, les options ne sont pas négligeables. En fait, avec *Tornado*, on peut enfin dire que l'on est en face d'un simulateur de vol digne de ce nom. Que ce soit avant ou après le vol, les moindres paramètres sont présents pour authentifier la qualité du soft. En ce qui concerne la 3D elle-même, les détails graphiques étant réglables, on peut toujours choisir, selon la machine que l'on possède, ce qui prime entre la qualité graphique et la vitesse d'animation. En qualité maximum, et pourtant sur un simple 1200, détails et dégradés sont très fins, et même l'animation est supportable, quoique saccadée. Mais l'intérêt du soft résidant dans son aspect quantitatif, on n'est pas déçu du résultat. De toute façon, on peut toujours réduire la précision des détails et ainsi piloter à pleine vitesse son Tornado. L'un des trop rares véritables simulateurs de vol. Nécessite impérativement un disque dur.

G H

◆ *Prévu sur Pc, CD-Rom Pc*



Un Mig à 10 heures

Enfin un vrai simulateur de vol

AMIGA 1200

Simulation

GRAPHISME	12
ANIMATION	8
JOUABILITÉ	7
SON	10
DURÉE DE VIE	14

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : impératif
Langue : anglais
Nombre de disks : 5

82%

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00
du Lundi au Samedi
FAX : 45 45 50 17
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23
du Mardi au Samedi
FAX : 38 77 07 88
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo .. nous consulter

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1220/4

x2 la fréquence de l'A1200
équipé 68020
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

G FORCE 68040/33 Mhz + 4 Mo et 64
Mo + SCSI + port / et .. 9900 F
PROMO + kit 4 Mo +2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

blizzard 1220/4,68030/50Mhz
horloge,support 68882,4 Mo ..... 2390 F
A1230 turbo2,68030/40 Mhz,horloge,4 Mo
options: SCSI2 externe et copro ..2890 F
A 1230 turbo2/40 en 4Mo 4700
PROMO: A 1230 turbo2/40Mhz +
4Mo(8Mo) + copro 40Mhz ..... 5890 F
A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU
horloge,4 Mo ..... 5990 F
port SCSI2 externe ..... 990 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo 2790 F
GVP 120 Mo .. 3290 F

DISQUES A 2000

GVP 290 Mo .. 3990 F
autres capacités nous consulter

PACK MUSIQUE

DELUXE MUSIC 2 + INTERFACE MIDI 990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo 1500 F
120 Mo 2200 F
170 Mo 2700 F
200 Mo 3200 F
Livres avec nappe et disquette
OVERDRIVE
240 Mo 2490 F
340 Mo 2990 F

CD ROM INTERNE A4000/3000/2000

kit complet comprenant une carte
controleur TANDEM et un CD ROM
multisession double vitesse 2490 F

DISQUES SCSI SEULS

230 Mo .. 2790 F
340 Mo SCSI 2 3290 F
540 Mo SCSI 2 5990 F
PROMO 1Go SCSI 2 .. 7490 F

DISQUES IDE SEULS

240 Mo 1990 F
340 Mo .. 2490 F
420 Mo 2990 F

Nouvelle carte accélératrice GVP pour A4000 consultez-nous

PROMO:AMIGA 1200

A 1200/80 Mo 3900 F
A 1200/120 Mo 4300 F
A 1200/170 Mo 4700 F
A 1200/200 Mo 5200 F
avec logiciels Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis + 450 F

LES MEMOIRES

A500
512 K avec horloge 290 F
1 5Mo avec horloge 880 F
A600
1Mo avec horloge 550 F
A1200
carte 4Mo option copro 1890 F
Blizzard 8Mo horloge
sans 68020 3200 F
BLIZZARD ext 32 bits
4Mo avec 68030 2300 F
68882 a 33Mhz 900 F
A4000
4Mo 32 bits 1400 F
2x4Mo 32 bits 2500 F

OVERDRIVE CD pour Amiga 1200 2490 F

ECRANS

1084 S 1450 F
MICROVITEC (remplace le 1960)
supporte tous les modes .. 3400 F
SVGA 17 1280x1024 NE
déal RETINA/PICASSO 5900 F
MAG 17" pitch 0 26 6600 F

AMIGA 1200 disque 80 Mo Blizzard 1220/4Mo avec 68020 inclus horloge et 4Mo 32bits 5600 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo .. 2890 F
PICASSO 2Mo + TV PAINT 2.0 4200 F
promo SPECTRUM GVP(2Mo) .. 3990 F
RETINA Zorro3 4Mo 4990 F
OPALVISION 24 BITS .. 3950 F
GVP VISION 24 12900 F

CARTE PICASSO 2 + ECRAN 17" Targa 8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP 1390 F
Z3 Fastlanejusqu a 10Mo/s 3490 F

SCANNERS

Scanner à main N&B 990 F
Scanner ColorBurst
compatible AGA avec OCR 3990 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livre avec driver ASDG 7990 F
Epson A4 GT 8000(vf) 9990 F

DIGITALISEURS

promo VIDI 12 (docu en fr) .. 650 F
VIDI 12 temps réel 1690 F
VIDI - 24 temps réel ..... 2490 F
DCTV saut A4000 1990 F
DCTV + RGB .. 3690 F
DCTV tout Amiga .. 2290 F
titre RGB seul 1700 F
VLab (temps réel YC) nt 3690 F

GENLOCKS/VIDEO

GST 40 A Y C .. 2490 F
GST Gold ASF .. 3700 F
GST Gold SPF .. 4400 F
GST Gold Pro .. 6800 F
MSP 800 (avec TBC) .. 16000 F
G LOCK de GVP 3390 F

promo:VIDI-12

Pour bien commencer à digitaliser, Compatible AGA. Documentation française.
850 F

IMPRIMANTES

CANON BJ200 1900 F
CANON BJC 600 4490 F
HP 520 2500 F
HP DESKJET 500 C 3000 F
HP DESKJET 550 C 3950 F

COMMUNICATION

modem V23 + emul minitel 690 F
FAX/MODEM 14400 livré
avec Praxitel .. 1990 F
logiciel Praxitel 430 F
logiciel GP FAX 790 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous. Catalogue sur simple demande.

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V 4 .. 690 F
PRO CONTROL .. 530 F
PRO CONVERSION PACK .. 590 F
BLITZ Basic .. 790 F
SAS/LATTICE C ++ (V 6 5) 2790 F
HyperCache Pro .. 340 F
ASIM CDF SYS 2 0 700 F
AMOS (vf) 460 F
AMOS Pro .. 700 F
AMOS Compiler 310 F
PRAXITEL (MINITEL) 430 F
Praxitel + cable .. 510 F
ON THE BALL 370 F
SCENARY ANIMATOR V4 .. 690 F
ART DEP PRO 2 5 1690 F
GP Fax 690 F
QUATERBACK 5 0 390 F
QUATERBACK TOOLS DELUXE 490 F
kit Commodore dev 3 0 150 F

catalogue & commande
36 15 SALU

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3 3 (vf) 590 F
WordWorth (vf) .. 890 F
SUPERBASE 4 2490 F
PRO- CALC (tableur) 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3 1/2 EXTERNE 550 F
carte ctrl GVP HCD 0K .. 1390 F
lecteur interne A500 .. 550 F
carte ethernet Zorro Hydra 2700 F
carte ethernet PCMCIA I-Card .. 2700 F
MULTISTART 2+ ROM .. 600 F
lecteur interne A2000/4000 600 F
transfo A500/600/1200 450 F
ROM 2 ou 1 3 200 F
ext 512K+horloge A500 290 F
cable PERITEL 100 F
DB23/DB15 VGA .. 150 F
souris AMIGA .. 200 F

OCTV,CD-ROM, VIDI-24
SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2, TARGA
demonstration sur rendez-vous.

A1230Turbo2 de GVP 68030/40Mhz 4 Mo + horloge + copro.40 Mhz 5690 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf .. 690 F
PRO PAGE 3 1 vf 990 F
PRO DRAW 3 0 1490 F
PRO PAGE 4 0 .. 1490 F
PAGE STREAM 2 2 1990 F

MORPHING

CINEMORPH vf 590 F
IMAGE FX 2290 F
MORPH Plus .. 1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout / MIG.
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Doc. française.
2490 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) .. 990 F
BARS & PIPES 1 0= (vf) 2400 F
BARS & PIPES PRO 2 3000 F
SUNRIZE AD 1012/516 N C
SUPER JAM (arrangeur) 790 F
Deluxe Music V2 .. 790 F
Deluxe Music V2 + interface MIDI .. 990 F
DSS + (vf) .. 690 F
DSS (vf) 390 F

TITRAGE

SCALA video T tler (vf) .. 390 F
SCALA MM211(vf) 1590 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) 2990 F
SCALA EE100 1990 F
MONTAGE 24 3490 F
MEDIAPOINT 2990 F

GRAPHISME

BRILLIANCE .. 1600 F
Personal Paint vf 490 F
DP IV AGA vf 590 F
REAL 3D CLASSIC vf 990 F
REAL 3D V 2 3700 F
CALIGARI 24 vf 1590 F
CALIGARI Broadcast 4700 F
INTERCHANGE PLUS 700 F
ESSENCE .. 600 F
IMAGINE 3 N C
ART DEP PRO 2.5 .. 1690 F

SYQUEST 200Mo externe

extractible 40 et 80Mo
livré avec une cartouche
5990 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

36 15 SALU

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche

88C (lit et ecrit 44/88Mo)	3990 F
105 Mo SCSI ..	3990 F
200Mo SCSI ..	5990 F
cartouche 44Mo 105Mo ..	550 F
cartouche 88Mo	650 F
cartouche 200Mo	900 F

NOM/PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... CP ..... Tel ..

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT 40 F pour les logiciels, 60 F pour le materiel sauf ecran
150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montanttotal	
	port	
06/940	à payer	

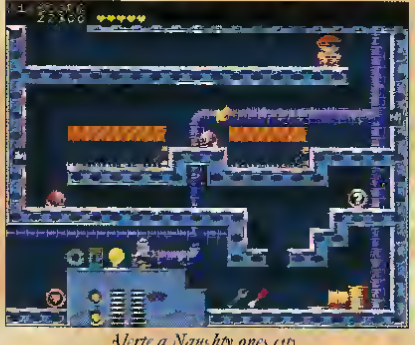
BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

Naughty ones

INTERACTIVISION

Lorsque John et Jim se retrouvent coincés dans l'univers hostile ou ils ont été plongés, ils n'ont plus qu'une idée dans la tete : s'evader au plus vite avant d'être anéantis. A la maniere de *Bubble bobble* ou de *Qwak*, le ou les personnages (car un mode deux joueurs permet aux deux personnages d'affronter de concert les forces environnantes) evoluent dans des tableaux fixes remplis d'une multitude de bonus, d'armes, mais aussi de dangereux adversaires. Quoi qu'il en soit, ils devront faire jouer leur habileté (et la vôtre) pour se tirer de chacun des tableaux que comportent les cinq mondes qui composent le jeu. Pour ce faire, ils devront à chaque fois recuperer la clé leur delivrant l'accès du niveau suivant. Malheureusement, ce ne sera pas toujours une mince affaire, car les nombreux pieges guettent chacun de leurs déplacements. Des canons, des lasers, et une tripotée d'aliens obstrueront leur chemin, et d'une manière ou d'une autre, il faudra bien s'en débarrasser. Graphismes et musiques arborent un ton gentillet qui ravira les plus jeunes. En revanche, la difficulte sera en mesure de tenir tête aux joueurs plus exercés, certains tableaux faisant appel a une reflexion parfois bien longue. Un jeu qui, sans être renversant, ne decevra pas les adeptes du genre.

G H



Merte a Naughty ones ici

Tous les AMIGA

Plates-formes

GRAPHISME	11
ANIMATION	10
JOUABILITÉ	12
SON	10
DURÉE DE VIE	12

Nombre de joueurs : 1 à 2

Installable sur disk dur : non

Langue : anglais

Nombre de disks : 1

73%

PREMIER MAIL ORDER

	AM
A320 Airbus (USA)	249
Airbus A320 (Europe)	249
Alfred Chicken	A1200/CD32 12
Alien Breed 2	A500/A1200 20
Alien 3	229
Ambermoon	199
Another World	149
Arabian Knights	179
Arabian Knights	CD32
Arcade Pool	19
Armour-geddon 2	199
Assassin Special Edition	CD32 17
Assassin Special Edition	19
A Train	179
Apocalypse	199
Award Winners 2	229
B17 Flying Fortress (1 Meg)	219
Bad Vs The World	199
Batman Returns	199
Battle Chess	CD32 21
Battle Isle '93	249
Beneath A Steel Sky	29
Benefactor	19
Big Sea	199
Birds of Prey	149
Body Blows	179
Body Blows Galactic	159
Body Blows/Superbog/Overdrive	CD32 19
Breach II	249
Brian The Lion	199
Brian The Lion	A1200 179
Brutal Sports Football	A500/CD32 159
Bubble 'n' Stix	A500/CD32 19
Cadaver/Cohort 2	CD32 249
Caesar Deluxe	249
Campaign 2	229
Cannon Fodder	229
Captive 2 Liberation	A500/CD32 229
Castles 2	A500/CD32 219
Championship Manager Extra Season Data Disk	12
Championship Manager Italia	199
Championship Manager '94 Season Disk	99
Chaos Engine	A500/CD32 19
Chuck Rock 1 or 2	179
Civilisation (1 Meg)	A500/A1200 21
Cobra 2	199
Combat Classics 2	179
Combat Air Patrol	199
Core Spot	229
Creepers Spaceboat	199

	AM
Crash Dummies	19
Dance For A Corpse	19
Dangerous Streets	CD32 219
Darkmere	229
Deep Core	CD32 199
Dennaton	179
Desert Strike	179
Detroit	249
Diggers	A1200 229
Dizzy's Excellent Adventures	169
Dizzy Cartoon Collection	219
Dogfight	199
Doom	CD32 139
Dreamweb	229
Quest	129
Dune 2	199
Dynablaster	199
Elfmania	199
Elite 2 (Frontier)	CD32 249
Excellent Games	249
Eye of the Beholder	179
Eye of the Beholder 2	12
F1	159
F17 Challenge/Flight X	CD32 199
F117A Nighthawk Stealthfighter	249
Fantastic Dizzy	179
Fantastic Worlds	229
FA Premier League Football	199
Fear Factor	CD32 249
First Samurai & Mega Lo-Mania	199
Flashback	199
Flight of the Intruder	99
Flight Simulator 2	249
F Stn - Great Britain Scenery	249
F Stn - Japan Scenery	199
F Stn - Hawaiian Scenery	199
F Stn - Western European Tour	199
Formula One Grand Prix	219
Fury of the Furries	CD32 219
Gamezone	199
Global Effect	CD32 199
Gods	154
Golden 2	249
Gunship 2000	CD32 249
Gunship 2000 (1 Meg)	249
Harpoon 1 21	129
Heimdall 2	229
Hexagone 2: Legacy of Sorasil (CD32 AUSSI)	199
Hill Street Blue	A500/CD32 129

	AM
Hirez Game	209
Hitler by Lies (1914 1918)	199
Hunt For Red October	CD32 219
Indy Jones - Atlantis Adv (1 Meg)	199
Inferno	CD32 199
International Manager World Cup Edition	179
International Open Golf Championship	179
International Rugby Challenge	179
Ishar 2	A500/A1200 229
James Pond 3	A1200/CD32 219
Jimmy Connors Omni Quest 2	99
Jimmy White's Snooker	129
Jurassic Park	A1200/CD32 179
K240 Utopia 2	219
Kick Off + Extra Time	99
Kingmaker	229
Kings Quest	179
Kings Quest 5	179
Kings Quest 6	229
Kings Quest VI	A500/A1200 259
Knights of the Sky	179
Labyrinth of Time	CD32 229
Lamborghini American Challenge	179
Laser Squad	129
Leisure Suit Larry 2	149
Leisure Suit Larry 3	199
Lemmings 1	CD32 199
Lemmings 2 (The Tribes)	199
Lemmings Oh No More	249
Links The Challenge of Golf	149
Lords of Power	249
Lost Vikings	CD32 199
Lotus Turbo Trilogy	A500/CD32 219
Lure of the Temptress	199
Manchester Utd Int Premier League Champs	219
Monocopter	CD32 219
Mega Mechboss	199
Mervs Kombat	209
Mr Nutz	199
Naughty Ones	199
Nick Faldo's Golf	199
Nigel Mansell World Championship	179
Nigel Mansell World Champ	CD32 219
No Second Prize	A500/CD32 199
Oscar	199
Out to Lunch	A1200 179
Overkill/Lunar C	CD32 219
Pamhelion	199
Pinball Dreams & Fantasies	249
Pinball Fantasies	A1200 199

	AM
Pinball Fantasies	CD32 199
Pinball Magic	99
Plotting	(A1200 AI ISSI) 179
Pinball Gold	CD32 199
Police Quest 1/2/3	199
Populous & Promised Lands	199
Powermonger + WW1 Data Disk	149
Premier Managing 2	179
Prince of Persia	29
Project X	129
Psycho Killer	CD32 249
Puggsy	219
Quest For Glory 1	149
Quest For Glory 2	149
Quest/Glory Bundle	CD32 199
Rise In the Skies	219
Road Rash	199
Ryder Cup	A500/CD32 199
Sabre Team (Enhanced)	A1200/CD32 129
Second Samurai	A500/A1200 199
Secret of Monkey Island 1	249
Secret of Monkey Island 2	249
Seek N Destroy	A500/CD32 199
Sensible Soccer 1 1 (92/93)	179
Sim Ant	229
Shadowlands	179
Sleepwalker	199
Sleng Teng World Cup Edition	199
Sim City Deluxe	249
Sim City Populous	199
Sim City/Lemmings	219
Simon The Sorcerer	A500/A1200 249
Skidmarks	179
Soccer Kid	(A1200 AUSSI) 95
Space Crusade	179
Speedball 2	99
Spellbound	A500/A1200 99
Spitfire 40	CD32 199
Spitfire Legends	229
Spots Quest 1	199
Spot Goes To Hollywood	179
Star Trek 25th Anniversary	A1200 219
Streetfighter 2	149
Strike	99
Strike	CD32 114
SUBI	199
Super Stardust	CD32 199
Super Methanes Brothers	CD32 249
Syndicate	199

	AM
Tactical Manager/Football Glory	199
TFX	A1200 CD32 249
Theatre of Death	199
The Blue And The Grey	249
The Detailed Championship Manager	179
The Greatest	199
Tornado	249
Total Carnage	A500/A1200 199
Town With No Name	CD32 249
Trivial	159
Trolls + Treasures	CD32 199
Trolls	A500/A1200/CD32 199
Tumican 3	A500/CD32 149
UFO	249
Ultimate Body Blows	CD32 199
Ultimate Pinball Quest	199
Ultimate 2	A500/CD32 199
Uridium	99
Wembley Rugby League	A500/CD32/A1200 179
Wembley International Soccer	CD32 199
Wembley International Soccer	A1200 179
Wing Commander	129
Wiz 'n' Liz	219
World Class Rugby (5 Nations)	129
Worlds of Legends	149
Xmas Lemmings	99
Zool	CD32 199

JOYSTICKS

[illegible]	
[illegible] TOTAL STEERING WHEEL	29
[illegible] ANALOG PAD	19
[illegible] GAME PAD	19
[illegible] TURBO STICK	19
[illegible] JETFIGHTER STICK	19
[illegible] STICK	9
[illegible] STICK	7
[illegible]	7

DISQUETTES 3.5"

	TDK HD+ AT M BN BOITE BAS CD HAUT DD	Pile TDK2N BN BOITE BAS CD HAUT DD	SANS MARQUE SANS BOITE BAS CD HAUT DD
10	99	89	79
25	179	169	149
50	329	309	279
100	629	599	529

NOM PRENOM

ADDRESS

C POSTAL VILLE

TEL

CARTE DE CREDIT: CARTE BLEUE / MASTERCARD / VISA

NUMERO DE CARTE

DATE D'EXPIRATION /

BON DE COMMANDE

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

POUR COMMANDES TELEPHONIQUES
APPELEZ 19 44 268 271 172
LUND-VEND 10H00 A 20H00
SAMEDI ET DIMANCHE 11 H00 A 17H00
POUR COMMANDES PAR FAX 19 44 268 271 173

ENVOYEZ A
PREMIER MAIL ORDER
DEPT AMDRM 9-10 THE LAPPLORN CENTRE
CRANES FARM ROAD BASILDON, ESSEX SS14 3JJ ANGLETERRE

TITRES

PRIX-FFrs

TOTAL

CI-JOINT CHEQUE BANCAIRE NO

A L'ORDRE DE "PREMIER MAIL ORDER"

PHOENIX DP

TOUT L'UNIVERS DU CD ROM POUR AMIGA

PROMO CD ROM

CD DEMO 1 ou 2
CDPD 1, 2 ou 3
17 Bit Coll. 2
Multimedia Tool Kit
199 Frs

17 Bit Coll. 1 (2 Cd)
299 Frs

CD Aminet
149 Frs

NOW GAMES Vol. 1
NOW GAMES Vol. 2
NOW GAMES Vol. 3
Les mégas nouveautés du mois
3 CDs pour votre console CD32
Sur chaque CD, vous trouverez 100 jeux du domaine public, ainsi que des dizaines de démos.
199 Frs le CD
(Souris recommandée)

VIDEO CREATOR

DONNEZ UNE NOUVELLE DIMENSION A LA MUSIQUE

Créez vos propres Clips Vidéos à partir de tout CD audio ou Vidéo (avec la carte FMV)
Plus de 1000 images disponibles
Une multitude d'effets spéciaux
Des effets Psychés avec Psycho Cycle
Entièrement géré à la souris
Inclus: Random Reve générateur d'effets vidéos
Remix des CD Vidéo (avec la carte FMV)

POUR CD32 **399 Frs**

SEXUAL FANTASIES

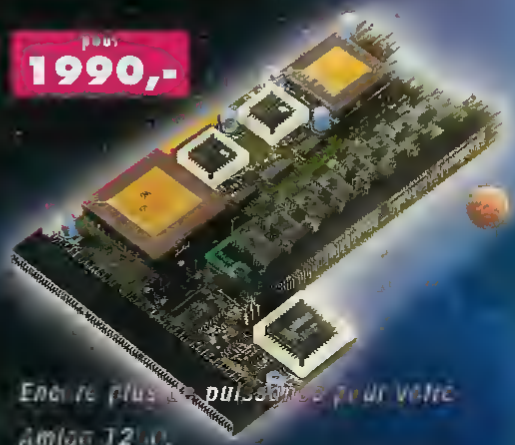
Le premier CD ROM Amiga pour Adultes
580 Mégas d'images et d'animations
(Pour tout Amiga + CDRom, CDTV et CD32)
STRICTEMENT RESERVE AUX ADULTES
399 Frs

PHOENIX DP
BP 801 64008 PAU CEDEX
Tel / Fax : 59 82 95 00

(FORFAIT FRAIS DE PORT COLISSIMO+ RECOMMANDE 20 Frs)

La nouvelle génération de Turbo Power

pour
1990,-



Encore plus puissante pour votre Amiga 1200.
Nouvelle série maintenant disponible avec contrôleur SCSI en option et horloge.

Le Turbo System de M-Tec pour Amiga 1200 est suffisamment de puissance, même pour vous jeux les plus exigeants.
Avec cette nouvelle génération de Turbo System, M-Tec atteint des nouveaux sommets dans la technologie de l'Amiga 1200.
Des composants de haute qualité, un procédé de fabrication bien connu, des processeurs rapide et la possibilité d'avoir jusqu'à 8Mo de FastRAM 32bits, transforment votre Amiga 1200 en une machine à hautes performances, capable de satisfaire même vos critères les plus exigeants. Nous utilisons uniquement des processeurs Motorola 68030 avec MMU. De plus, notre gamme complète de produits vous propose la meilleure configuration possible pour chaque utilisation: Le Turbo System 68030/28 de M-Tec est disponible à partir de 1790,- sans Ram et est extensible à 1, 2, 4 ou 8Mo. Des coprocesseurs allant jusqu'à 50 Mhz peuvent être ajoutés, si vous le souhaitez.

Turbo System M-Tec 68030/28	
1MO Simm	- NC -
Coprocesseurs avec Quartz	
68882 20 MHz/PLCC	590
68882-40 MHz/PLCC	990,-

Notez bien que tous les produits M-Tec sont fabriqués en Allemagne et garantis 1 an.
Tous les produits M-Tec sont distribués en France par CUDA Informatique.

M-TEC
HARDWARE DESIGN

CUDA Informatique
9, Rue Saulnier, 75009 Paris
Tel.: 1.42.47.47.6[illegible] VPC Uniquement
Fax: 1.42.46.47.71
ouvert de 10-12 et de 14-19 h du Lundi au Vendredi

Benefac

PSYGNOSIS

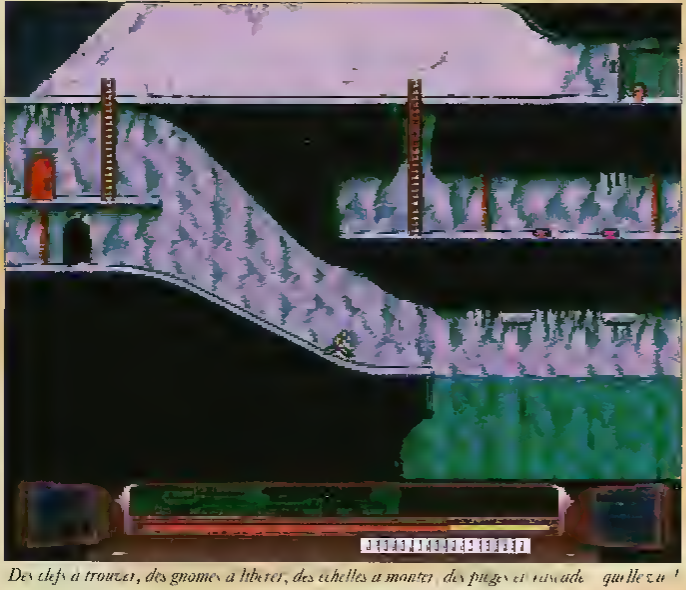
Je pensais que la sommité en matière d'action/reflexion etait le jeu *Lemmings* — erreur, car en voila un qui risque de bouleverser le cercle restreint des softs où il faut se casser la tête pour finir un tableau. *Benefactor* ne peut même pas être considere comme un concurrent de l'illustre *Lemmings*, car ces logiciels proviennent tous deux du même éditeur : Psygnosis. Alors qu'on croyait que la société anglaise se limiterait au succès de leur mascotte aux cheveux verts, voila que débarque un jeu dont on n'a pas fini de parler.

La première chose qui frappe le joueur, c'est la taille ridiculeusement petite du personnage principal. On s'étonne de voir un sprite aussi chétif sur notre écran. Pourtant, dès qu'il se met à bouger, on revient sur son jugement pour s'interesser un peu plus au soft. Le personnage dispose d'une quantite de mouvements : en plus de la course, il peut se hisser sur des plates-formes, executer une roulade spectaculaire, faire un petit bond, effectuer un saut périlleux de taille variable, s'aplatir au sol, ramasser un objet, utiliser des elements du décor ou même porter et catapulter ses petits camarades. En effet, son but est de ramener au bercail les petits personnages qui sont emprisonnes dans le tableau. Auparavant, il devra trouver les clés qui correspondent à la porte qui les retient. Ensuite, il se

Le Tarzan lilliputien

Suivez les flèches ...

chargera de les amener à la sortie. Par chance, la plupart sont intelligents et capables d'actions diverses comme ramasser des objets, en utiliser certains, effectuer de petits sauts ou déclencher un interrupteur. L'essentiel sera de combiner les efforts du personnage principal a ceux de ses amis pour déclencher les appareils utiles et éviter les pièges du décor. Généralement, les petits bonshommes se debrouillent tout seuls pour regagner la sortie ou régler de petits problèmes, mais il y aura des moments où vous devrez leur donner un petit coup de mains pour les expedier à l'étage superieur ou leur faire franchir une crevasse beante. De temps à autre, vous rencontrerez les memes compagnons, mais denués de toute couleur. Tant que vous ne les aurez pas colores (en remplissant une machine de peinture et en les faisant passer en dessous), ils feront preuve d'une stupidité propre aux Lemmings, se jetant dans le moindre piège sans



Des clefs à trouver, des gnomes à libérer, des échelles à monter, des pièges et ravada... quelle vie !

Est-ce que le factor est passé ?

tor

votre bienveillance.
Des tonnes d'objets de plus en plus farfelus rempliront les tableaux : de simples leviers à d'ingénieux treuils et autres plongeoirs en passant par des lianes, des cordes de tyroliennes ou des wagonnets seront présents pour les déplacements, et des ustensiles aussi variés que l'engrenage (pour que les gnomes réparent des machines), la hache (pour découper un arbre) ou la chaussure (pour sauter plus loin) multiplieront les actions. Le jeu devient bien vite un véritable casse-tête, le joueur devant gérer les agissements de tous les personnages dans un ordre chronologique bien étudié. Dans tous les niveaux (mines, foret, glace, chateau), décors comme ennemis, changeront sans cesse, les araignées succédant aux singes, et les statues de pierre remplaçant les pièges à loups. Les graphismes ne sont pas très fouillés, mais certaines animations renforcent l'ambiance (terre qui s'effrite quand on saute dessus, pont qui plie sous votre poids). La musique en revanche est très stressante. En somme, un super jeu d'action/réflexion malgré une réalisation assez banale qui nécessite des nerfs d'acier, et un joystick très précis, pour ne pas se tromper entre les différents mouvements.

G.H.

Ce petit bonhomme est un véritable acrobate

Ne vous laissez pas abattre !

Tous les AMIGA

Action/réflexion

GRAPHISME	10
ANIMATION	14
JOUABILITÉ	08
SON	06
DURÉE DE VIE	13
PRISE EN MAIN	09
DIFFICULTÉ	13
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1
Installable sur disk dur : non
Langue : anglais à l'écran
Nombre de disks : 4

88%

Interview de Fredrik Liliegren, directeur adjoint de Digital Illusions et créateur des niveaux de Benefactor

Amiga Dream : quand avez-vous demarré le développement de Benefactor ?

Fredrik Liliegren : le developpement sérieux a été démarré l'été dernier.

AD : avez vous été inspiré par certains jeux ?

FL : l'idée principale est venue de *Lemmings* et de ses petits personnages ainsi que d'un jeu très ancien appelé *Lode runner*. A tout cela, il faut ajouter, l'influence de *Floshback*. Cependant, l'objet du jeu reste très différent, puisqu'il faut résoudre des énigmes.

AD : combien de personnes ont travaillé sur ce jeu ?

FL : cinq personnes ont travaillé sur son développement. Personnellement, j'étais chargé de la conception des différents niveaux.

AD : combien de temps est nécessaire pour la création d'un niveau ? Certains d'entre eux sont de véritables casse-tête

FL : cela a pris presque autant de temps que la programmation du jeu en lui-même parce que nous avons testé et retesté encore la jouabilité des niveaux. Nous avons quelques personnes qui passent leur temps à cela et nous donnent de bonnes idées.

AD : une version CD 32 est elle prévue ?

FL : probablement, mais c'est une décision qui appartient à Psygnosis. Techniquement, c'est tout à fait possible. Je pense qu'il y aura des nouveaux graphismes, des nouveaux niveaux, ainsi qu'une bande sonore de qualité CD. Nous pouvons faire beaucoup plus !

AD : y aura t il Benefactor sur d'autres machines ?

FL : les versions les plus probables sont celles sur CD 32 et Pc. Mais si le jeu est un grand succès, il y aura sûrement d'autres formats.

AD : qu'avez-vous fait avant Benefactor ?

FL : notre premier jeu était *Pinball dreams*, suivi de près par *Pinball fantasies*. Avant cela, nous étions tous au lycée. L'équipe est assez jeune. Je suis la personne la plus âgée et j'ai 24 ans.

AD : quels sont vos prochains projets ?

FL : pour Psygnosis, le prochain jeu est un plates-formes prénommé *Hardcore* qui sortira d'abord sur Megadrive et ensuite probablement sur CD-32. Nous préparons également pour 21st Century, la suite de *Pinball fantasies*, *Pinball illusions*, qui sortira d'abord sur CD-32.

AD : y aura-t-il un Benefactor II ?

FL : encore une fois, cela dépend du succès du premier *Benefactor*. Mais si c'est le cas, nous avons des tonnes d'idées pour la version suivante... La principale difficulté pour *Benefactor* a été de fixer certaines limites à l'action du jeu, car cela devenait impossible à programmer en moins de 10 ans ! Nous serions ravis d'exploiter ces autres idées dans la prochaine version...

Propos recueillis par Wim Sical

LUDIKORAMA

La top-sélection d'Amiga Dream

Beneath a steel sky

VIRGIN

Plus de deux ans de développement auront permis à Revolution software de réaliser un jeu d'aventure génialissime. Le scénario – issu d'une famille de nomades, vous êtes kidnappé par les autorités citadines. Au cours de votre transfert, l'appareil se détériore et vous permet de vous échapper. Vous voilà seul au dernier étage d'un grand complexe industriel duquel il faudra vous échapper. Entièrement gére à la souris, *Beneath a steel sky* a l'immense avantage d'être en français et d'exploiter au mieux les capacités graphiques de l'Amiga 500. L'atmosphère est surprenante. Un classique que l'on ne peut pas ignorer !

• Amiga et PC

92%

Amiga Dream N°7 mai 94

Sabre team

KRISALIS

Reprenant les aventures des fameux SAS, forces d'intervention rapide en Angleterre en cas de prise d'otage ou d'attentat, *Sabre team* est à la fois un jeu de stratégie et de réflexion. Choisissez tout d'abord vos hommes ainsi que leur équipement. Dans la première mission disponible, il convient de libérer des otages dans une ambassade. Le principe du jeu est proche de celui d'un jeu de société : vous et vos ennemis jouent tour à tour. Chaque tour demande des points d'action en fonction de vos mouvements – tir, déplacement, lancer de grenade. Vous devrez tuer les terroristes et libérer les victimes sans effusion de sang.

• Amiga 1200, installable sur disk dur

92%

Amiga Dream N°7 mai 94

Brian the lion

PSYGNOSIS

Brian the lion est un véritable bijou, autant que *Shadow of the beast* (par les mêmes programmeurs) l'a été en son temps. Brian est un petit lion prisonnier d'une île exotique. Le scroll multidirectionnel est fluide au possible et la maniabilité du personnage conforme à nos exigences. La taille immense des tableaux a entraîné la présence de "restarts", bien utiles lorsqu'il vous faudra affronter le boss de fin de niveau. De même, vous pourrez faire vos emplettes (énergie, vies, super-sauts ou super-vitesses), découvrir des niveaux secrets et des niveaux bonus. En plus, la musique est entraînante et le logiciel est installable sur disque dur !

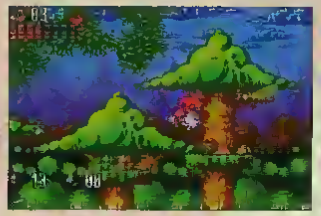
• Amiga 1200 et 4000, existe en version Amiga 500

93%

Amiga Dream N°5 mars 94

Mister Nutz

OCEAN



Mister Nutz, charmant petit écureuil, a quelque chose de *Zelda* sur Supernes. Dans ce jeu de plates-formes à la vitesse hallucinante, notre Monsieur Noisette doit récupérer bonus, clés et armes diverses pour rejoindre le drapeau en fin de niveau. L'écureuil possède un look très réussi, le decor est d'une réalisation exemplaire et le scrolling est fluide à souhait. Ce jeu est tout simplement genial ! La partie simili-aventure n'est pas un exemple de qualite, mais apporte néanmoins un plus à l'ensemble tout comme les séquences intermédiaires. Ceux qui pensaient qu'on ne pouvait pas faire un jeu aussi rapide, jouable et complet que *Superfrog* seront surpris !

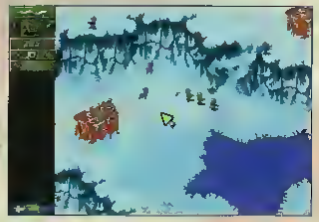
• Amiga AGA et Super Nes

93%

Amiga Dream N°4 février 94

Cannon fodder

VIRGIN



Le principe de *Cannon fodder* est simple. Prenez l'action pure et dure de *Commando*. Ajoutez-y un peu de stratégie inspirée d'*Hired guns* ou de *Syndicate*. Le mode de contrôle du jeu est très convivial. Vous dirigez six hommes (au maximum) à la souris. Ceux-ci peuvent utiliser mitrailleuses, grenades ou bazookas. Si les premières missions s'avèrent simples, les suivantes sont beaucoup plus ardues – il faudra secourir des otages dans des endroits particulièrement hostiles (desert, antarctique, jungle...). D'une jouabilité exceptionnelle, *Cannon fodder* restera sûrement dans les annales.

• Amiga, PC et ST

95%

Amiga Dream N°2 décembre 93

Impossible de passer le premier niveau ? Il vous faudra un code pour finir le jeu ? Ça vaut peut-être dire que vous avez deux mains gauches ou que vos lunettes sont à verres... Pour les différents du joystick voici la traînée mensuelle d'astuces.

Statix

Atari Amiga

Gardez votre sang froid ! Les options dans ce jeu n'est qu'une question de codes :

1 joueur

Niveau 5 - alcatraz

Niveau 11 - mexico

Niveau 15 - [illegible]

Niveau 21 - fahrenheit

Niveau 25 - [illegible]

Niveau 31 - [illegible]

Niveau 35 - [illegible]

Niveau 41 - [illegible]

Niveau 45 - [illegible]

Niveau 51 - [illegible]

2 joueurs

Niveau 5 - [illegible]

Niveau 11 - [illegible]

Niveau 15 - [illegible]

Niveau 21 - [illegible]

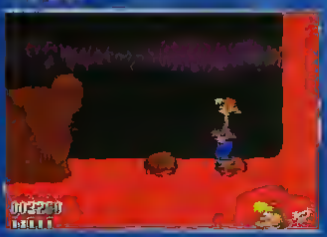
Bart vs the space mutants

Atari

Ce jeu est vilain, mais on arrive à rendre certains belles sur les ordinateurs. En pleine partie, entrez "Eat my shorts" (mange mon caleçon) pour passer à un niveau supérieur et "Cowabunga" (un jeu) pour avoir des vies infinies.

Barbarian stix

Amiga Atari



Faites le décompte sur les niveaux de ce jeu cela marche avec tableau et sont bien marqué par !

Niveau 1 : [illegible]

Niveau 2 : [illegible]

Niveau 3 : [illegible]

Niveau 4 : [illegible]

Niveau 5 : [illegible]

Nibbly nibble

Atari ST

Coup de chapeau à Steve Jump de Cergy qui est arrivé à dégoter une astuce pour le jeu Nibbly nibble sans sur le bouchon et c'est déjà énorme. Lorsque l'écran d'entrée apparaît, pressez le bouton feu du joystick, laissez le doigt appuyé et tapez les chiffres de la sorte appuyez pour passer des niveaux. Répétez l'opération aux niveaux supérieurs.

Mortal kombat

Tous

Tapez toutes les lettres de l'alphabet (sauf A et l'intervalle) au clavier (azerty) et regardez ce qu'il se passe. Une série d'options pour tricher apparaître. Le joujoutant des commandes pendant [illegible] les mêmes, mais vous pouvez par exemple le mettre hors d'usage l'électricité ou carrément, complètement [illegible] aux créatures.

Terminator

Atari

Attention ce jeu est extrêmement difficile ! Pour commencer quelques astuces qui vous aideront à survivre. Lorsque le jeu est chargé, allumez votre monde de manière classique dans le menu des options. Ensuite, tapez le mot "select" pour "Start game" appuyez sur le bouton "tir" de votre joystick. Attendez de voir apparaître le tableau des high scores. Une partie de vos chiffres est affichée (celle de droite). Appuyez sur le bouton "tir" pour le dernier chiffre, appuyez sur le bouton de gauche pour le premier chiffre, et ainsi de suite pour le reste. La difficulté sera celle correspondant à votre score. Si l'on veut avoir [illegible] commencez par entrer un zéro avant de rentrer votre score. Ne vous découragez pas, ce n'est pas facile, mais une fois que vous avez réussi, c'est [illegible] ! Si vous avez également mettre votre joystick sur [illegible] vous avez cette option), et appuyer sur le début de l'affichage des scores, mais cela ne marche pas systématiquement. Enfin, si cela fonctionne, vous pouvez voir, en tant qu'un terminator, apparaître sur l'écran des options l'image d'arrêt, appuyez sur tir ou sur la souris, appuyez à nouveau rapidement pour arrêter le défilé des scores et démarrez le jeu. En jouant vous pouvez maintenant appuyer sur n'importe quelle touche sur les touches "de fonctions F1 à F10" pour sauter des niveaux.

Brutal sports football

Mégadrive

Vous voulez de l'aide ? Quoi ? Vous voulez les titres complets ? Quoi ! Vous voulez de la triche ? Quoi ! Alors voici quelques codes pour vous dans les différentes ligues de Brutal Football Quoi !

Ligue 1 : [illegible]

Ligue 2 : [illegible]

Ligue 3 : [illegible]

Ligue 4 : [illegible]

Ligue 5 : [illegible]

Séquence de fin : [illegible]

Jurassic park Sky

Amiga

Après vous avoir gratifié dans le numéro 4 d'images issues de codes pour Amiga 1200, en voici pour les [illegible] Amiga 500. De cette suite, ils [illegible].

Niveau 1 : [illegible]

Niveau 2 : [illegible]

Niveau 3 : [illegible]

Niveau 4 : [illegible]

Niveau 5 : [illegible]

Niveau 6 : [illegible]

Niveau 7 : [illegible]

Niveau 8 : [illegible]

Niveau 9 : [illegible]

Niveau 10 : [illegible]

Niveau 11 : [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [

Bédé Dream
par Yann Serra

DUPUIS

Satan, ma déchirure
(Jessica Blandy T10)
par Renaud et Dufaux

Voici sans conteste le meilleur album du mois. Deuxième et dernière partie de *Satan, mon frere*, cette histoire nous plonge en pleine Nouvelle Orleans ou deux disciples de satan sement derriere eux suicides inexpliqués et cérémonies diaboliques. Du sang, du vice et des images chocs. Ça fiche réellement les chocottes !

GLÉNAT

La rose noire
(Ranma 1/2 T2)
par Rumiko Takashi

Et voici pour le dessert notre peché mignon. La suite des aventures de Ranma sont encore plus delirantes que le premier échantillon que nous vous présentions il y a deux mois. Notre héros se transformant toujours en fille au contact de l'eau, tombe cette fois-ci sur un adversaire aux prodigieux pouvoirs : Ryoga. Seul problème, ce dernier, jouissant d'un tres mauvais sens de l'orientation, fait toujours plusieurs milliers de kilometres avant de retrouver son chemin. *Ranma* est a prendre comme une vraie parodie des dessins animés japonais tels que *Dragon boll* ou *Akira*.

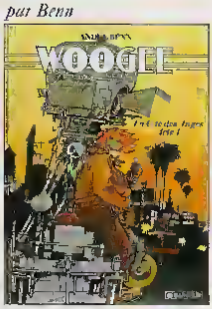
VENT D'OUEST

Arthur et les pirates
par Arthur et Olivier Pont

Français moyen que je suis, je ne m'etais pas interessé à Arthur depuis qu'il s'etait ridiculisé sur les reseaux hertziens de TF1. Quelle ne fut pas ma surprise en tournant les pages de cet album. D'abord le personnage est attachant, mais en plus il est carrément drole !! Et encore, je ne vous ai pas parlé du dessin façon Janry (*Spirou*) moulinè façon Coucho (*Doc Savedge*), qui constitue une des recettes preferées de cette rubrique.

DARGAUD

La cité des anges
(Woogee T2)
par Benn



Le cheminement entre les cases de Woogee donne vraiment l'impression de jouer a *Oscar*. Notre jeune héros, héberge chez un scenariste d'Hollywood, traîne ses guetres (nous sommes en 1929) dans les studios pour arpenter les starlettes et jouir du fantastique de la situation. Plus effervescent qu'autre chose, il séduit une jeune actrice nulle. Manque de pot, il s'agit de la belle-fille du patron de la pègre. Le trait et la narration de Benn ont beaucoup changé depuis *Mic mac adam* mais l'ensemble reste vraiment très bien.

Music Dream
par Rod

Charlelie Couture
Les naives
EMI/Chrysalis

Artiste essentiel du paysage rock français, Couture revient aux sources avec un album complet. Rempli d'émotions et de clins d'oeil sur la vie, il fait jongler les textes et la musique dans une parfaite union, le tout dans son style particulier aux melodies renversantes.

Jimi Hendrix
Blues
Polydor

A travers quelques perles rares et inedites, J. Hendrix fait jaillir du cosmos un blues qu'il dompte parfaitement. Enfin un disque qui prend au sérieux les nombreux fans du Voodoo child.

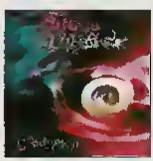
Manu Dibango
Wakafrika
Fnac music

Ils ont tous repondu à l'appel, une foule d'invités prestigieux et d'artistes hors pair, pour collaborer à cet album aux origines africaines à fleur de peau. On y trouve bien sûr du rythme, du jazz et une bonne dose de soleil pour les coeurs, Manu Dibango oblige !

Jimmie Vaughan
Strange pleasure
Sony/Epic

Cinq ans après la disparition de son frere avec qui il débutait le Brother family, Jimmy sort son premier album solo. Guitares classieuses et habilement distillées, avec ce disque il rentre a son tour dans la légende texas blues.

Steve Lucather
Candyman
Sony/Columbia



Surtout connu en tant que chanteur, compositeur, guitariste de Toto, S. L. nous offre l'album qu'il a toujours voulu faire. Il s'est entouré de fabuleux musiciens (comme S. Phillips à la batterie) et l'a enregistré entièrement live, un joli tour de force !

Terrorvision
How to make friends
EMI

Pas tellement soucieux de leur image ces quatre lascars prennent la musique comme elle vient, c'est peu-être ce qui la rend si originale sous ses travers rock-pop. Ces treize morceaux, simples mais terriblement décapants, vous accrochent et ne vous lâchent plus.

Ciné Dream
par Mister B.

JOEL COEN

Le grand saut

Américain, (1h51)
avec Tim Robbins, Paul Newman, Jennifer Jason Leigh

De *Blood simple* (*Sang pour sang*) à *Barton Fink*, les frères Coen se sont spécialisés dans un genre qu'on pourrait qualifier de "parodie respectueuse et inventive". *Le grand saut*, par exemple, est le plus somptueux hommage à un mélange qui irait de la SF, façon Terry Gilliam (*Brazil*), à la comédie des années quarante, façon Capra. Tout commence à New York, un trente et un décembre. Sans rien y comprendre, Norville, un jeune chômeur (Tim Robbins), s'est retrouvé Pdg de l'immense société industrielle Hudsucker. Ce qu'il ignore, c'est que les administrateurs l'ont choisi pour sa naïveté. Ils espèrent ainsi ruiner la compagnie, puis en racheter les actions à bas prix ! Aussi hardie que séduisante, une journaliste se fait embaucher chez Hudsucker, afin d'espionner Norville et rédiger des articles sur le secret de sa réussite. Norville, bien sûr, tombe amoureux...

Tim Robbins et Paul Newman

La journaliste, c'est Jennifer Jason Leigh. Quand on la voit, maquillée comme Jean Arthur et Barbara Stanwick, on pense aussitôt comédie joyeuse sur fond de love story. Mais les frères Coen ne sont pas de joyeux optimistes. Ils sont plus à l'aise pour inquiéter que pour rassurer. Même si on pense parfois à *La vie est belle*, de Capra, l'intérêt du *Grand saut* se trouve plutôt dans l'atmosphère, dans cet incroyable travail sur les décors, qui sont fantastiques. L'action se passe en 1958, mais l'ambiance est "Art déco" années trente avec un New York bizarre, qui ressemble au Gotham city de *Batman*. A noter : la présence obsessionnelle du thème de l'horloge. En permanence, un cadran géant égrène les secondes jusqu'à la scène finale, où, soudain, le temps s'arrête. Mi conte de Noël, mi fable noire sur le pouvoir de l'argent, *Le grand saut* nous prouve que les Major Companies peuvent encore miser gros (1) sur la création et l'imagination.

(1) Le grand saut a coûté 28 millions de dollars à Silver pictures (Barton fink n'en avait coûté que 8)

CAPTAIN'BOOK

La métamorphose

Plongée brutale dans le monde des intouchables : Ram Mumda, alias Marc Boulet, journaliste, s'est transformé pour les besoins de l'aventure, en Indien, intouchable et mendiant. Une descente aux enfers préparée de longue haleine : pratique intensive de l'hindi, expérimentation des divers procédés susceptibles de brunir la peau, teinte des cheveux, approche progressive de la société indienne pour finalement sauter le pas et devenir un autre. Un autre ou plus exactement un moins que rien, un intouchable : celui au contact duquel on se sent souillé. Marc Boulet nous révèle un univers ségrégationniste où l'on naît et où l'on meurt : "la caste est indélébile. Sans espoir d'ascension sociale". L'auteur devient ainsi le témoin de cette misère humaine dans "La peau d'un intouchable" aux éditions du Seuil.

EGALEMENT À L'AFFICHE

● La reine Margot

Français, de Patrice Chereau (2h39) avec Isabelle Adjani, Vincent Perez, Jean-Hugues Anglade, Daniel Auteuil, Virna Lisi

Adaptation, rouge sang et noir ténèbres, du roman d'Alexandre Dumas. Le vrai grand retour d'Adjani, qui nous fait enfin oublier Toxo affaire, au milieu de comédiens formidables. "Si je fais des films, dit Chereau, c'est pour me rapprocher des corps, et de cette densité physique que le théâtre ne peut pas donner".

● Y a-t-il un flic pour sauver Hollywood ?

Américain, de Peter Segal (1h23) avec Leslie Nielsen, Priscilla Presley, George Kennedy, Fred Ward

Le flic le plus calamiteux d'Amérique est de retour. Dans les épisodes précédents, il sauvait la reine, puis le président. Ici, il perturbe une soirée de remise des oscars. Et, si ce n'est pas toujours léger (c'est le ton de la série : plus c'est gros, plus on rit) ce n'est franchement pas triste.

MICHEL BLANC

Grosse fatigue

Français (1h27)
avec Michel Blanc, Carole Bouquet, Josiane Balasko, Philippe Noiret, Marie-Anne Chazel

Imaginez qu'on vous accuse soudain d'une foule de méfaits que vous n'avez pas commis. Vos amis vous tournent le dos. Certains même vous giflent ! La vie devient un enfer. Vous vous réveillez brusquement, en plein cauchemar, dans une histoire de fous. C'est ce qui arrive à Michel Blanc dans *Grosse fatigue*. Plus "Woody Allen-franchouillard-dépressif" que dans *Marche à l'ombre*, il joue cette fois son propre rôle, tout comme Carole Bouquet et la bande des Bronzés. Mais la Balasko l'accuse de viol ! Et sa copine Régine, funeuse, le vide de son club. Pourquoi ? On ne dévoilera pas la clé du mystère. Le point de départ du scénario de *Grosse fatigue* est génial. Il est de Bertrand Blier auquel on pense parfois devant la loufoquerie grinçante de l'ambiance générale. Michel Blanc filme rapide, les répliques fusent, les gags font mouche. Mieux : comme tout film comique réussi, *Grosse fatigue* en dit plus long qu'il n'y paraît sur le showbiz, le star système et l'état du cinéma français actuel. Savoureux !

Michel Blanc et Carole Bouquet : très fatigués !

Saturne party II : the report

La Saturne party II a eu lieu du 22 au 24 avril à Chelles (94) et fut un énorme succès, et l'occasion d'admirer de superbes productions. Amiga Dream était présent, et nous vous proposons un petit compte-rendu de cette démo-party, ainsi que les tests des meilleures démos qui ont été présentées.

Vincent Onein

Cette deuxième demo-party du groupe Saturne a bien tenu ses promesses et nombreux la designe comme la meilleure jamais organisée en France. Voici en quelques mots le déroulement de cette rencontre au sommet.

L'ouverture au public le vendredi à 11 heures, s'est faite avec une heure de retard. Ambiance décontractée, c'est le moment où l'on se retrouve entre amis, ou l'on montre les dernières productions reçues, tout en terminant sa démo, son graphique ou sa musique pour les compétitions (et oui, personne n'est parfait). Quelques animations étaient organisées le vendredi après-midi : un lancer de disquettes (remporté par Bad/Arkham avec une longueur d'environ 60 m), un concours rapide de graphisme où le but était de dessiner un sandwich en un quart d'heure. Il y avait aussi une projection de démos Amiga dans la deuxième salle sur un écran de 3mx2m. Pendant la première nuit, on a assisté à d'autres projections de démos Amiga et Falcon sur l'écran géant de la grande salle. Pour dormir, un gymnase à 50 m de la party était prévu par les organisateurs. Ceux qui travaillaient encore ou avaient cours le vendredi nous ont rejoints dès le samedi matin, et ainsi les deux salles étaient bien remplies. Des compétitions de ping-pong et de Sensible soccer furent organisées en début d'après-midi dans une formidable ambiance. A 16h30 eu lieu la compétition de modules, pendant environ une heure. 87 modules avaient été délivrés aux organisateurs, qui en avaient présélectionnés 18 pour la compétition. Comme pour toute démo-party qui se respecte, quelques uns se sont plaints de cette présélection (sûrement parce qu'il n'y avait pas leur module), mais cette fois-ci toutes les "mauvaises" technos avaient été écartées.

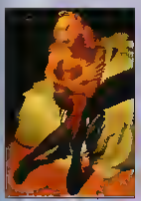
Saturne fond à Chelles

La deuxième compétition fut celle de graphisme. Les 80 graphiques présentés, sans présélection, s'enchaînaient grâce à un script *Scala*, qui nous annonçait aussi la résolution et le nombre de couleurs de chaque graphique. Afin de mieux les apprécier, on a pu voir chaque graph au moins quatre fois. Pendant ce slide-show, il y avait le CD *Turrican* de Chris Huelbeck comme fond musical.

Ensuite, avec un peu de retard, ce fut le tour de la compétition d'intros. Au total, vingt intros sont passées sur le grand écran. On regrette juste un ou deux petits problèmes de lancement, et un son un peu fort pour les chiptunes. La démo-compétition elle aussi avait du retard, et les organisateurs, par manque de temps, n'ont pas pu tester toutes les démos par avance et écarter de la compétition les mauvaises plaisanteries. Du coup, ils ont été obligés de projeter presque toutes les 32 démos présentées, avec quelques problèmes de machine vers la fin de la com-

Chiffres

La Saturne party II en quelques chiffres :
720 visiteurs
30 organisateurs bénévoles
36 000F de prix
Ecran géant de 6m x 4,5m
52 heures non-stop



Troisième prix graphisme

pétition a cause d'interférences electriques entre les différents appareils branchés

Suite a cette dernière competition, beaucoup ont été se coucher (il etait tout de même 5h30 !). Les autres cherchaient à récupérer le maximum de productions qui avaient ete diffusees durant la nuit, et les organisateurs devaient quant a eux s'occuper de collecter et de compter tous les votes. Rien à signaler jusqu'a 12h30, l'heure de la proclamation des résultats. Tous les

Premier prix graphisme

gagnants se sont vus attribués un chèque de 1 000 F (pour la troisieme place en graphisme ou musique) à 10 000 F (pour le groupe gagnant de la compétition de demos), ainsi

Deuxième prix graphisme

Superbe concours de l'amer de disquette

qu'une surprise supplémentaire. Ensuite, la salle s'est videe peu à peu et ce superbe week-end de delire s'est achevé dans la même bonne ambiance qu'il avait debuté le vendredi midi. A part les quelques désagrements cites plus haut lors des compétitions d'intros et de demos, tout le reste de l'organisation (tenue du bar, surveillance des deux salles et du sleeping-room) ont été irreprochables. Quelques mots de la part des organisateurs eux-mêmes : "il faut savoir que l'on était tenus a des mesures de sécurite très strictes de la part d'une commission de securité qui a inspecté les deux salles et le gymnase avant de nous donner l'autorisation d'ouvrir la party, ce qui nous a retardes d'une heure des le debut. De plus, on etait quelquefois un peu en sous-nombre par rapport au planning prevu, et donc plus personne n'etait disponible pour preparer les compétitions par exemple, et ceci nous a valu quelques retards. Neanmoins, nous sommes tres contents de l'impact tres positif de notre party, et nous ferons encore mieux la prochaine fois ! On vous donne rendez vous a tous pour la Saturne party III, peut-être vers la fin de l'annee".

Le palmarès

Demos :
1. *Real par Complex*
2. *Artificial paradise par NGC*
3. *Cuzco par Oxygene*
4. *It can't be done par Ram Jam*
5. *Mina Omnista par Movement*

Intros 64Kb :
1. *Paradox*
2. *Melon design*
3. *Les shadock*

Musiques :
1. *Feedback/Phantom*
2. *Suny/Movement*
3. *Manty/Paradox*

Graphisme :
1. *Mack&Walt/Melan design*
2. *Yolan/NGC*
3. *Photos/Eremation*

L'ami Domaine Public N°1

SATURNE PARTY'94 - L'intégrale
- REAL/COMPLEX : (A1200) AGA
- CUZCO/OXYGENE : (A1200) AGA
- IT CAN'T BE DONE/RAMJAM : (AGA, 2 Disks)
- MINA OMNISTAN/MOVEMENT : (A1200) AGA
- CORINNE/DREAMDEALERS : (A1200) AGA
- I FEEL GOOD/PASM
- STAR CONDOM/HEXOD
- BREATH OF THE MUSE/CHRYSEIS
- PACK INTROS/DEMOS (2 Disks)
- PACK MODULES : (4 Disks) 14 Modules !!
- PACK GRAPHISMES : (3 Disks) +50 Images !!

Preversions de Jeux Commerciaux
KING QUEST VI
DANGHER AGA (A1200)
BUMP'N'BURN
PINBALL FANTASIES (A1200 2 Disks)
D GEN (A1200 2 Disks)
UNIVERSE
LEGACY OF SORASIL
ARCADE POOL (2 0+)

Generalogie
SCION GENEALOGIST 3 0f
AMIGAFAMILYTREE 1 2

Utilitaires de musiques
PROTRACKER 3 15 Derniere version!
OCTAMED PRO 2 0 La version Dp!
MED 3 2 2 Nouvelle version!
PRO-WIZARD 2 0! Conversion format Protracker, Provonsper... en ProTracker
EAGLE PLAYER 1 51A (2 Disks)
POWERPLAYER 4 0
DASMONPLAYER 3 0 (2 0+)

Astrologie
ASTRO 22 3 5
STARVIEW ASTROLOGY
MING-SHU CHINESE ASTROLOGY
ASTROLOC 2 25

Divers
CRUNCH-MANIA 1 91 Le meilleur compacteur de fichier du moment!
DISKSPAREDEVICE 1 0 (2 0+) Mettez 964Ko par disk au lieu de 880Ko!!
ICONIAN 1 60 (2 0+) Superbe editeur d'icones supporte 256 couleurs
POV 2 2 (7 Disks) Le meilleur RayTrace Non recommandé pour le Débutant

Languages de Programmation
AMIGA PASCAL 1 0 Comp Pascal
ASSM 2 71 Assembleur
PCQ 1 2 (2 Disks) Comp Pascal
DICE 2 06 21 Compilateur C
ACE 2 0 Compilateur Basic

ShareWare : 30 Frs/Disk
ACCORDS PIANOS Instrum PRO!
CLAVIERS (3 Disks) Instrum PRO!
DRUMS (2 Disks) Instruments PRO!
BASSES Instruments PRO!
GUITARS Instruments PRO!
AMITEL 1 1 VF (2 0+) Emulateur Minitel M1b complet! Localise Telechargement, capture d'ecrans

Selection special A1200/A4000
AGA COLOR ICONS Icones 16 couL
MAGIC WB 1 2p Icones superbes WB
KLONDIKE (3 Disks) Superbe Jeu de reussite avec Pas-Up sur les cartes!
MANGA SLIDE AGA (4 Disks) Slide
UI CHESS 2 65 Jeu d'echec 4Mo
FERRARI SLIDE Slide
ERIKA ELENIAK SLIDE Erika Nue!!
MEGABALL AGA 3 0 La toute dernière version de ce fameux Casse Brique!

Upgrade/Degrade, La compatibilite assurée!
RELOKIT 1 3 + FAKE MEMORY Passe du Kickstart 3 0 au 1 3 et change 2M en 512K de Chip et 1 5M de Fast
KICK 2 0 Passe du Kick 1 3 en 2 0
KICK 3 0 Passe du Kick 1 3 en 3 0

KIT ANTIVIRUS
Dernieres versions
- VIRUS Z 1 07
- VIRUS CHECKER 5 41
- VIRUS WORKSHOP 3 4
- SNAPSHOT 2 2 (Special DD)
2 Disks : 30 Frs

ACTION REPLAY IV
Pour mettre des vies infimes récuperer les modules et images. Pour A1200 UNIQUEMENT
1 Disk : 30 Frs

SPECTRUM EMULATOR 1.7
Dernière version
EMulateur Spectrum 48k Compatible TOUT Amiga!
2 Disks : 30 Frs

C64 EMULATOR 2.0
Dernière version
EMulateur Commodore 64 Compatible 1 3 uniquement
2 Disks : 30 Frs

SPECTRUM GAMES
Des jeux pour SPECTRUM 1.7
7 Disks : 90 Frs

C64 GAMES
Des jeux pour C64 Emul 2 0
2 Disks : 30 Frs

Nouveautés du Mois
SCOOPEX MELODIES/SCOOPEX : Music-Disk (3 Disks)
- EXILE/DESIRE : Track Demo
- HYMNS OF LOGIC/HARDCORE : Music-Disk (2 Disks)
- A FEEBLE TIME/ANATHEMA : Track Demo (1 Mo Chip+)

COLLECTIONS DISPONIBLES
FISH 1 - 925 et plus
CAM 600 - 866 et plus
AMOS PDL 1 - 359
DPAT 1 - 60 et plus
MEGADEMOS 1 - 330 et plus
SLIDESHOWS 1 - 115 et plus
SCOPE 1 - 220
ASSASSINS GAMES 1 - 170 et plus
TSWF 1 - 26 et plus
JUKEBOX STORY 1 - 70 et plus
MUSIC DISKS 1 - 320 et plus
PORNO-ROTIQUES 1 - 90 et plus
Modules, Samples, Fontes vectorielles, xCmes, Jeux, animations.

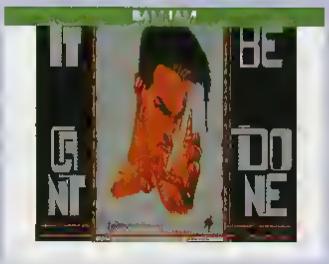
+ 6500 Disks en stock!

Constellation V4.3 Rev 1.0
"La Bible du chercheur de Dp"
Catalogue complet sur 2 disks : 20Frs

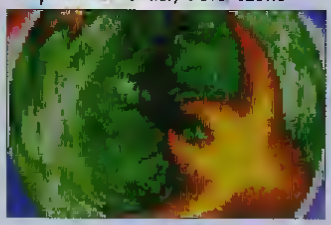
O.R.I.O.N Diffusion
12 Frs/Disk !
Frais de Port : 15Frs
1 Disk gratuit par tranche de 10
Règlement par cheque ou Mandat
Option envoi en Recommandé +15 Frs
Option Contre-Remboursement +50 Frs

O.R.I.O.N Diffusion
(Association Loi 1901)
BP 299 - 61008 ALENCON Cédex - Tél : 33.26.29.21

It can't be done



Code : Executor
Musique : Van Halen
Graphisme : Flender, Deus, Szone



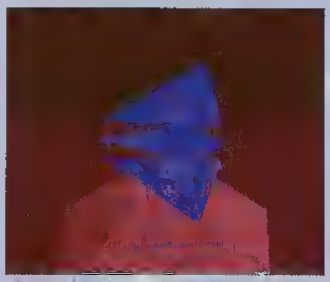
Un tourbillon très coloré

On retrouve la plupart des grands effets à la mode dans cette trackmo en deux disks pour A1200, que des voisins italiens sont venus présenter en France : une animation vidéo, un objet en 3D-mappée à six faces, une balade dans un monde 3D dont le ciel et la terre sont "zoomés" suivant le déplacement, des déformations d'images sur une sphère, et un soi en roto-zoom pour les crédits. On peut aussi noter deux nouveaux effets de tourbillons très colorés

Real

Code : Gengis
Musique : Clawz
Graphisme : Titan, Eloy, Hof
Gengis a encore amélioré ses routines depuis la *Origin*, et on est maintenant

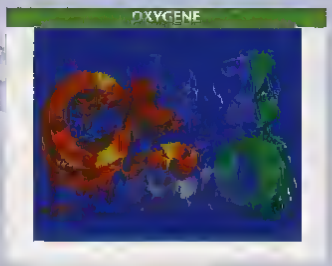
force de reconnaître ses talents de programmeur (pour ceux ceux qui critiquaient encore). Cette démo utilise principalement des effets de 3D et de 3D mappée : un cube en 3D mappée dont certaines faces sont aussi animées, des objets en 3D concave



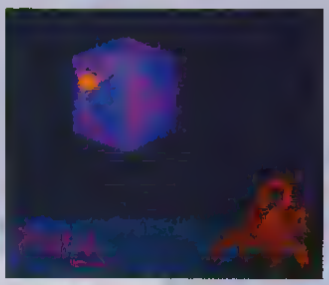
La grande Guerre des étoiles sur Amiga ?

dont les faces sont mappées et éclairées ou bien remplies selon la méthode de Gouraud. Plusieurs nouvelles idées pour utiliser les routines de 3D mappée : un vaisseau 3D, un tunnel hexagonal, un paysage de montagnes. Dans la deuxième partie de cette démo, on peut apprécier de magnifiques graphiques de Titan et Eloy ainsi qu'une balade dans un monde en 3D (contrôlable en temps réel avec la souris). Dans l'ensemble, c'est une très belle création, qui a eu un énorme succès. Démo pour machines AGA, installable sur disque dur

Cuzco



Code : Oxbab et Leonard
Musique : Smith
Graphisme : Spiral et Mon
C'est la première démo du groupe Oxygene, dont les membres sont issus originellement du monde Atari-ST. Tout est d'un bon niveau, et le code cherche à exploiter au maximum les capacités de l'Amiga 1200. Quelques uns des ces effets : cinq

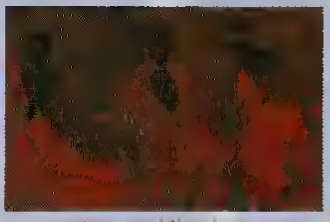


Les vertpions phong des demos !

objets différents en 3D plane, des objets 3D éclairés par une source de lumière mobile, un zoom de fractale, un cube en 3D-mappée, un morceau de "gruyère" en 3D-mappée, un roto-zoom très propre, cinq objets en 3D concave autour d'une sphère. Le tout étant agrémenté de beaux graphiques, cette trackmo est un must

Mina omistan

Code : Nam
Musique : Groo/CnCd
Graphisme : Alex



Séquence vidéo animée

Encore une démo bien délire de la part du groupe Movement, avec une musique qui se veut rock de leur ami Groo. Toute la démo repose sur des animations d'images, digitalisées et converties en deux couleurs, ce qui permet d'avoir beaucoup d'images sur un seul disque. A regarder comme un clip musical. Pour A1200 seulement

3615 DPSH

Domaine Public Software Hardware

Hermès : le protocole Amiga : simple, rapide, puissant

Pas de blabla mais des mégas !

- Plus de 100 Mo de dernières nouveautés importées directement du Canada et des USA.
- Plus de 2500 fichiers et logiciels 100% Amiga (jeux, images, utilitaires, démos, fichiers musicaux).
- Quel que soit votre Amiga, vous trouverez sur DPSH les réponses à vos problèmes.
- Hermes est le protocole le plus facile et convivial d'intégration.

3615 DPSH la meilleure façon de télécharger sur Amiga !

Commandez pour 35 francs le protocole Hermes et ses utilitaires sur le 3615 DPSH

Gagnez des accès mensuels en 3614 sur le 3615 DPSH.

SILICONE-DP

Silicone DP spécialiste de l'Amiga
12F la disquette, +2 gratuites toutes les 10 !
Des pros du DP AMIGA à votre service

Le plus grand choix de DP !

Toutes les collections tous les DP, plus de 7000 titres disponibles
démos jeux previews utilitaires musique graphisme adultes

Les Bons Plans	Notre Sélection (AB signifie 2 disks)
Spécialistes de la PAO ! 800 fonts vectorielles à utiliser en PAO tirage, vidéo graphisme et des centaines de ClipArts !!! Catalogue sur Papier 20 F Scanner de documents 30 F par photo Impression sur laser CANON 400 DPI 16 Millions de couleur A4 : 90 F – A3 : 120 F Nos packs de jeux 30 disques de la collection ASI, 120 des meilleurs jeux DP par pack 295 F port compris ! Une collection exclusive de slides X pour adultes 100% amateur, 100% français! Le meilleur livre d'initiation à l'Amiga Comprendre et bien exploiter son Amiga pour WB 3 (1200/4000) simple et très complet il vous permettra de mieux comprendre votre machine. En cadeau 3 disquettes des derniers DP Prix 270 F plus le port	**2191** PinballDreams Flipper demo jouable **2797** ABC Une magnifique réussite AGA ou chaque carte est illustre d'une PinUp ! **2896** Un slide AGA d'une très jolie jeune fille actrice de serie TV americaine **2933** AB Démo Origin Complex AGA **2969** jeu Megaball AGA ! Genial **3014** ABC RAYWORLD une magnifique démo AGA en 3 disques Superbe !!! **3015** BEYOND RELIEF Encore une bonne démo AGA a avoir **3016** Demo FullMoon AGA Un classique **3032** Jeu Galaxy Blast Sympa **3044** Un Space Invaders digne de ce nom **3046** AB Démo AGA Big Time **CAM 832** MagicWB nouvelle version ou comment avoir un magnifique WB marbre **ASI 165** 3 jeux dont DephCharge une super simulation de combat naval DP **ASI 166** Hyperdrive, un jeu de vaisseau spatial pour 1 ou 2 joueurs, vraiment un des meilleurs DP du moment ! GENIAL ! **ASI 167** MegaSquad est un super combat entre deux vaisseaux dans un labyrinthe.

Envoi des commandes le jour meme, reception en 48H !
Catalogue DP en 3 disquettes avec 3 logiciels surprises 15 F
Catalogue des polices et cliparts sur papier 20 F

Silicone-DP - 5 Bld des Arceaux - 34000 MONTPELLIER
Frais de port 15 F par commande, recommandé + 10 F
Pour tous renseignements ou conseils , n'hesitez pas a nous contacter de 12H30 a 19H du lundi au samedi au 67 58 35 60.
Commandes par courrier avec chèque ou mandat ou plus rapide par téléphone en paiement par carte bancaire ou contre remboursement

Dream Games

Enfin, le club d'échanges dont vous rêviez !!!

Vous aimez les jeux mais vous les trouvez trop chers nous aussi, c'est pourquoi nous vous les proposons a seulement **55 FF / 300 FB**

Lors de votre inscription, vous recevez le jeu de votre choix, quel qu'il soit, pourvu qu'il soit déjà sorti, si nous ne l'avons pas encore, nous le commandons
Ensuite, vous nous le renvoyez, au bout d'un mois maximum, et vous choisissez un jeu dans notre liste comprenant tous les meilleurs titres et surtout toutes les nouveautés.

Extraits de notre liste :

A500 / A1200 :

Beneath a steel sky VF, Darkmere VF, Heimdall 2 VF, Brian the lion, Mr Nutz, Second Samurai AGA, Jurassic Park AGA, Alien Breed II AGA, Bubba 'n' stix, The settlers VF, Simon The sorcerer VF, Skidmarks, Cannon fodder, Zool II, Arcade Pool, Apocalypse, Ryder Cup AGA, Genesis VF, The Chaos engine AGA

CD 32 :

The chaos engine, Nick Faldo's golf, Bubba 'n' stix, Labyrinth of time, Microcosm, Liberation, Zool, Pinball Fantasies, Pirates gold, Total carnage, Lotus trilogy, James Pond 2, Total carnage, Sensible soccer, Arabian nights, Project X, F17

Nombreuses aides, solutions, cheats et tips disponibles

Vous aurez droit à tout cela pour seulement **350 FF / 2100 fb** pour votre 1ere année d'inscription au club et votre premier jeu et ensuite **55 FF / 300 FB** pour chaque echange

Inscrivez vous vite en ecrivant à :

DREAM GAMES 11 RUE DUWEZ 7500 TOURNAI BELGIQUE
France . Tél. 19 32 69 84 04 10 Belgique Tél. 069 84 04 10

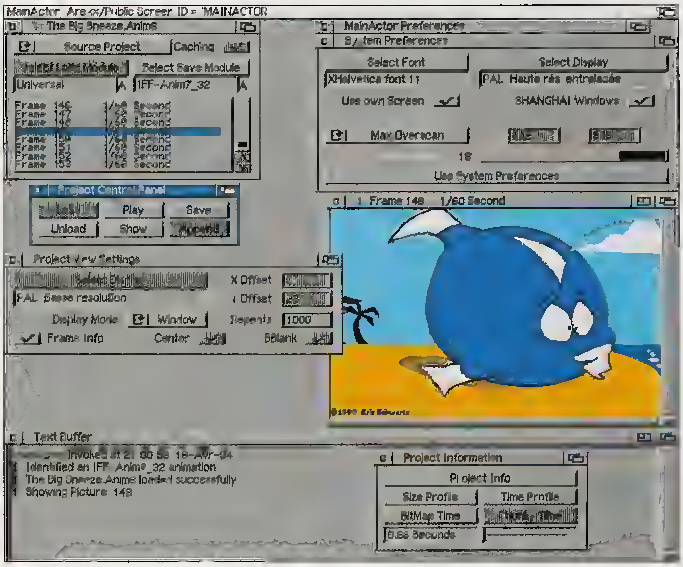
France : paiement uniquement par eurocheque ou mandat poste international.

LES JEUX PC 3 5 ET PC CD ROM SONT AUSSI DISPONIBLES
L'inscription est de 400 FF / 2400 FB, vu le coût plus eleve de ces jeux

Bande de veinards, vous allez encore être gâtés ! C'est fou comme le domaine public peut regorger de programmes intéressants : des utilitaires bien sûr, mais aussi des jeux ! Jugez un peu les trouvailles de nos deux compères : Stéphane Anquetil (pour les jeux), et Reza Elghazi (pour le reste).

"Comment éditer des animations ?"

MainActor



Ca cartoon !

MainActor est un utilitaire dédié à la manipulation d'animations de tous formats. De conception modulaire, chaque chargement et sauvegarde passe à travers un sous-programme externe, un peu à la manière de *Art departement pro*. Jusqu'à cinq projets d'animations peuvent être simultanément gérés, tout en gardant de façon indépendante le format et la résolution d'affichage de chacun. Conçu autour d'une interface multi-fenêtres entièrement paramétrable, *MainActor* dispose d'un port ARexx à partir duquel toutes les fonctions du programme sont accessibles. L'animation est jouée ou bien dans un écran, dont la résolution peut être modifiée avec une classique boîte de requêtes d'écrans ASL, ou alors, sous Workbench 3.0 et plus, dans une simple fenêtre (voir écran). La mémoire vive de la machine ne limite pas le programme qui utilise en option un système intelligent de caches grâce auquel les animations de grandes tailles sont éditées et jouées directement sur le disque dur. La version actuelle supporte les formats d'animations DL type1 et type 2 (*Chunky Pixel*), FLI et FLC (ce sont des animations générées par le programme *Animator pro* sur Pc, fréquemment utilisées sur les CD-Rom), IFF-Anim5 (qui est le tout premier format d'animations IFF crée par Electronic arts), IFF-Anim7 en 16 ou 32 bits, IFF-Anim8 en 16 ou 32 bits et IFF-AnimBrush. Il existe des modules optimisés pour les cartes graphiques *Picasso*, *Retina* et *Merlin*, qui profitent des spécificités hardware de celles-ci. Tout comme *ADPro*, le module *Universal* examine l'animation à charger et appelle automatiquement le sous programme adequat. De plus, en ce qui concerne les images seules, les formats IFF, GIF, PCX et icônes du Workbench sont reconnus. L'auteur prévoit même d'adjoindre, très bientôt, la reconnaissance des fichiers JPEG, MPEG, et des animations créées avec *VistaPro* et *Real3D* ainsi que la synchronisation de sons !

Avec *MainActor*, la création d'animations classiques du type dessin animé est relativement simple et aisée. Mais, malheureusement, en ce qui concerne des projets plus complexes, il vous faudra plutôt opter pour un logiciel comme *DeluxePaint IV*, *Scenery animator*, *Disney animation studio*, etc.

L'interfaçage ARexx entre *ADPro* et *MainActor* est aussi une solution judicieuse. On peut ainsi marier la puis-

sance inégalée de traitement d'images du premier avec les nombreuses conversions de formats que permet le second.

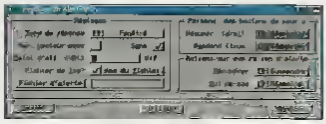
Références

Classe : editeur d'animations
Nom : MainActor
Auteur : Markus Moenig
Version : 1.23
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : shareware (25$ ou 50$ pour obtenir en plus un manuel imprimé sous TeX)
Source : Markus Moenig, Im Johannistal 36, 52064 Aachen, Allemagne. Version 1.15 disponible sur Cam'n' 794a.

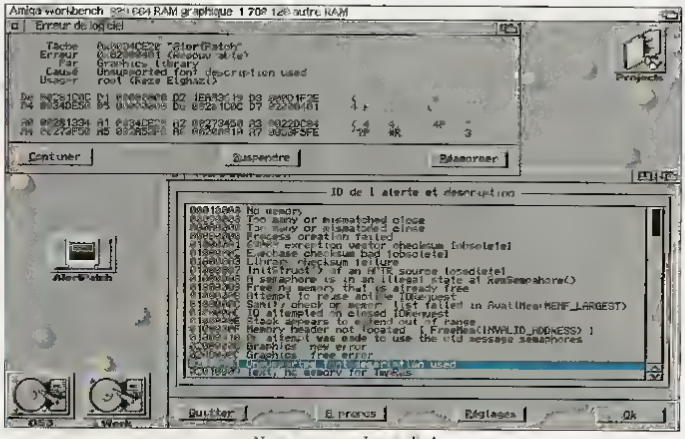
"Comment avoir plus d'informations sur un plantage ?"

AlertPatch

Rappelez-vous de la dernière fois qu'un programme vous a sauté au visage. C'est dans une effrayante fenêtre d'alerte que la désagréable nouvelle nous est annoncée : "défaillance du logiciel (erreur 87000004)" ! Arghhhh ! Et alors ? non seulement le système est rustre mais en plus et surtout il ne nous a pas du tout éclairés sur les causes du plantage. C'est ici que *AlertPatch* va nous venir à la rescousse. Non, il ne s'agit pas là d'un utilitaire miracle qui évite tous les plantages en corrigeant tout seul tous les bugs des autres programmes. Cela dit, si quelqu'un a écrit un utilitaire de ce genre, surtout qu'il n'hésite pas à me l'envoyer ! En fait, *AlertPatch* modifie (patche) certaines fonctions du système pour remplacer toutes les fenêtres d'alerte par la sienne. Celle-ci abonde (enfin presque) en renseignements divers. En plus du nom de la tâche fautive, du fameux code d'erreur incompréhensible et de l'état des registres du processeur, nous avons enfin droit à une vraie description du plantage ainsi qu'au nom de la bibliothèque en cause. A ce propos, il est très étrange que tout le programme ait été localisé en français sauf le plus important : la description des erreurs ! Enfin c'est toujours mieux que rien.



Reglons le désastre



Ne restez pas plantés là !

En reconfigurant les boutons de la nouvelle fenêtre, nous pouvons suspendre, ou continuer la tâche plantée ou réamorcer (vivement conseillé) la machine.

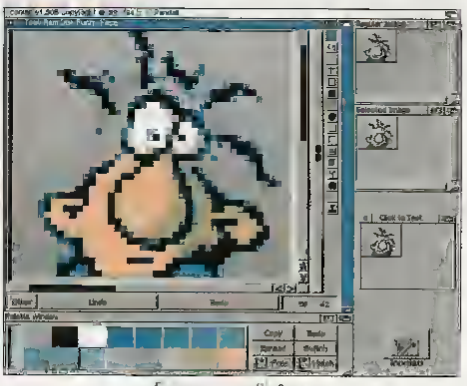
Références

Classe : remplacement des fenêtres d'alerte
Nom : AlertPatch
Auteur : David Swasbrook
Version : 3.0
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : shareware (10$)
Source : David Swasbrook, 43 Pickwick Parade, Howick, Auckland, Nouvelle Zélande

"Comment éditer des icônes ?"

Iconian

IconEdit, l'éditeur d'icônes du Workbench, bien que suffisant dans certains cas, montre assez rapidement, même dans sa dernière version 40.3, beaucoup de lacunes. On peut citer, en vrac, la taille limitée des icônes et sous AGA de leur palette, des outils de dessins sommaires obligeant l'utilisateur à se servir d'un programme externe, l'impossibilité de modifier la position des icônes, etc. En passant, j'aimerais quand même révéler aux programmeurs l'existence du type d'outil cache SRC, qui ajoute au menu projet un nouvel item "sauver en C...", très utile. Et c'est encore une fois un utilitaire du domaine public qui va combler toutes ces lacunes. Destiné uni-



Faites passer l'icône

Domaine public

quement aux utilisateurs du Workbench 3.0 et plus (c'est bien dommage pour les autres), *Iconian* reprend toutes les fonctionnalités de base de *IconEdit* tout en apportant de nombreuses améliorations. Une fois lancé, *Iconian* ouvre une fenêtre de travail dans laquelle est éditée une vue agrandie de l'icône ainsi qu'une série de seize outils de dessin et des boutons de "Undo" et "Redo" multiples dont le nombre dépend de la mémoire disponible. On peut ajouter un texte avec une fonte choisie et couper, coller ou charger une brosse de taille quelconque. La taille de l'icône quant à elle, limitée à 80x40 sur *IconEdit*, peut ici atteindre 1 024x1 024 pixels (gasp !). Une option loupe (jusqu'à seize fois) est heureusement présente. Une deuxième fenêtre affiche une palette d'une profondeur maximum de 256 couleurs (sur une machine AGA évidemment). Fina-lement, les deux images de l'icône sont elles aussi représentées chacune dans une petite fenêtre. A noter enfin que toutes ces fenêtres sont redimensionnables et sont des AppWindows. *Iconian* regorge d'une foule d'autres options intéressantes, mais je vous laisse le soin de les découvrir.

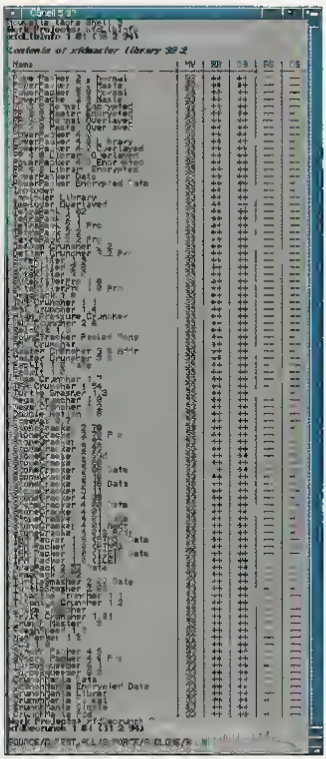
RÉFÉRENCES

Classe : éditeur d'icônes
Nom : Iconian
Auteur : Chad Randal
Version : 1.90ß
Configuration : OS 3.0 minimum
Statut : shareware
Source : disponible sur Cam n° 860

"Comment tout décompresser ?"

XFD

Il existe chez certains une tendance maladive à vouloir compresser tout ce qui bouge sur un disque. J'admets que cela se justifie si votre configuration est uniquement basée sur un ou plusieurs lecteurs de disquettes, mais dans le cas d'une machine possédant un disque dur, ne trouvez-vous pas que l'on devrait ne plus se préoccuper de la taille des fichiers et par ailleurs se passer des temps de décompression ? Si nous sommes du même avis, alors la suite



Il faut décompresser

va sûrement vous intéresser. *XFD* est un ensemble compose de trois commandes CLI, xfdDecrunch, xfdLibInfo et xfdList ainsi et surtout d'une bibliotheque, la xfdmaster library. L'auteur, Georg Hormann, est connu pour avoir écrit la fameuse decrunch library (utilisée par *VirusChecker* entre autres) et dont *XFD* est le successeur. Cette librairie peut, d'après l'auteur, decompresser absolument tous les formats de compression existants aujourd'hui sur Amiga ! La grande nouveauté par rapport à la decrunch library est la possibilité pour chacun (oui, enfin faut savoir quand même programmer un minimum) d'écrire des modules de decompression externes pour les formats inconnus de *XFD*. Lors de son lancement, celui-ci chargera automatiquement ces modules à partir du répertoire LIBS xfd/. Les trois commandes fournies utilisent évidemment toute la librairie : xfdDecrunch, décompresse un, plusieurs, voir tous les fichiers d'un disque ; xfdLibInfo liste tous les formats de compression connus (voir écran) ; xfdList examine un ou plusieurs fichiers et affiche le format de compression utilisé. En considérant sa puissance et sa souplesse d'emploi, il est fort probable que dans un avenir proche, la xfdmaster library soit utilisée pour un très grand nombre d'applications.

RÉFÉRENCES

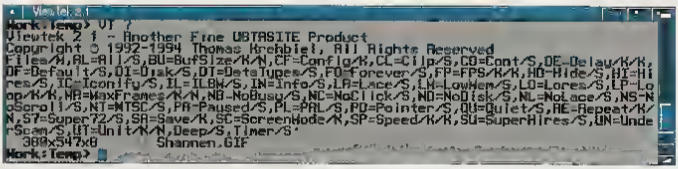
Classe : bibliotheque de decompression
Nom : XFD
Auteur : Georg HormannVersion
Version : 1.01
Configuration : tout Amiga (necessite la Arp libraire sous 1.2 et 1.3)
Statut : freeware
Source : Georg Hormann, Am Lahnewiesgraben 19, 82467 Garmisch-Partenkirchen. Allemagne

"Comment visualiser tous les formats d'images ?"

Viewtek

Ecrit par l'auteur de *ImageFX*, *Viewtek* est un visualiseur d'images qui reconnaît tous les formats IFF (y compris le 24 bits, SHAM, CTBL, PCHG et les animations Anim5, Anim7 et Anim8) mais aussi les images compressées en GIF, JPEG ou même avec la bibliothèque Xpk. Sous Workbench 3.0, tous les autres formats (PCX, MacPaint, Windows Bitmap/Icon, SUN Raster, etc.) pourront être lus à partir des DataTypes respectifs (tous disponibles en DP). Des versions spécialement compilées pour les cartes graphiques *DCTV*, *EGS*, *Firecracker*, *IV-24*, *OpalVision*, *Retina* et *Picasso* (c'est tout ?) sont aussi fournies et tirent avantage des spécificités de chacune.

La particularité de *Viewtek* est de s'adapter à la meilleure résolution disponible sur la machine pour ainsi obtenir un rendu optimum. Par exemple, sur une machine dépourvue de carte graphique, une image 24 bits sera affichée sur un écran HAM avec un minimum de perte. Certes les algorithmes de décompression et de rendu GIF et JPEG ne sont pas les plus



Bande de voyeurs !

optimisés et pour ces formats on préférera opter plutôt pour des utilitaires dédiés comme *FastGIF* et *FastJPEG*.

RÉFÉRENCES

Classe : visualiseur d'images
Nom : Viewtek
Auteur : Thomas Krehbiel
Version : 2.1.
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : freeware
Source : version 1.05 disponible sur Fish n° 903, version 2.0 (BETA) sur CAM.

"Comment améliorer les gadgets cycliques ?"

CycleToMenu

CycleToMenu est une commodité qui transforme les gadgets cycliques de la bibliothèque GadTools en popup menus.
Par défaut, une fois sélectionné, le gadget s'élargit pour afficher la liste de toutes ses options cycliques. Mais l'utilisateur peut aussi opter pour une représentation sous la forme d'un menu juste en-dessous du gadget. Ce menu est au choix standard ou de type MagicMenu avec une bordure simple ou double. De plus, en cliquant sur l'image en forme de flèche à l'extrême gauche du gadget, celui-ci cycle normalement à la façon GadTools. Les paramètres sont réglables au lancement par des options CLI et des ToolTypes de l'icône ou encore, à n'importe quel moment, à partir d'une fenêtre de configuration (voir écran). L'option "Make zoom" déplie les gadgets progressivement. Cette opération peut même être fixée au centième de seconde près !
CycleToMenu s'avère être un de ces petits utilitaires géniaux dont on a du mal à se passer.

RÉFÉRENCES

Classe : Patch
Nom : CycleToMenu
Auteur : Federico Giannici
Version : 2.0.
Configuration : OS 2.0 ou plus
Statut : cardware (envoyez une carte postale à l'auteur)
Source : Federico Giannici, Viale Francia 4, 90146 Palermo, Italie

"Et si on jouait ?"

Titanic

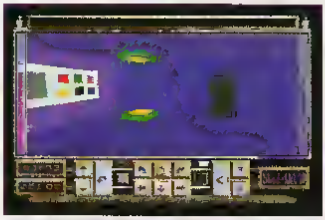
Ce jeu a été créé avec *3D Construction kit*. La 3D y est sans surprise, ni mappée, sans aucun des effets que vous décrit mon confrère de la rubrique démo. Par contre, les couleurs respectent l'ambiance sous-marine et c'est interactif. Vous arrivez devant le Titanic, à 3 000 m au fond de l'océan. Votre but est de trouver et d'activer cinq "Anti-Grav'" qui permettront au célèbre navire coulé en avril 1912 d'être renfloué et de remonter à la surface. Concrètement, vous devez vous orienter et fureter dans tous les sens, ou plutôt les dimensions. Le panel de contrôle est franchement bien pensé. Vous pouvez vous retourner, vous déplacer sur le côté, d'avant en arrière, de haut en bas. Votre regard peut monter ou descendre. Vos actions se limitent à tirer ou actionner. La vitesse d'animation est agréable sur A1200. Ce jeu, qui me rappelle *Total eclipse* et la grande mode des jeux d'exploration 3D, réveillera sans doute la flamme des amateurs. Ceux qui attendent un grand jeu 3D digne d'un Amiga AGA accéléré seront tout aussi déçus qu'avec les jeux actuels du commerce.

Qui veut la peau du Titanic ?

RÉFÉRENCES

Classe : jeu d'exploration 3D
Nom : Titanic
Auteur : C Millin61B Rochford Cresent Ernesettle, Plymouth, Devon, England
Version :
Configuration : tout Amiga (accélère bienvenu)
Statut : freeware
Source : Silicone DP n° 3.003

DIY Game



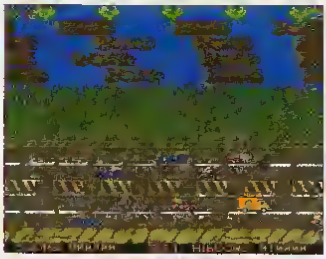
Sur Zoik, teleportation assuree !

La science-fiction sert d'inspiration à ce jeu où vous êtes téléporté ASAP dans un complexe de 115 pieces sur la planète Zoik, pour y trouver trace d'un plan d'invasion de la terre (sic !). Ce jeu a également été cree par *3D Construction kit* et je vous renvoie au test de Titanic. Pour celui-ci, le temps est limité mais l'on peut sauver ses parties.

RÉFÉRENCES

Classe : jeu d'exploration 3D
Nom : DIY Game
Auteur : Dez Hoyle
Version : 2
Configuration : tout Amiga (accéléré bienvenu)
Statut : freeware
Source : ASI n° 164

Toado



Circulez, y a rien à voir !

Ce remake de qualite commerciale de *Frogger* est tres coloré, très animé : le sprite du motard en Harley est irresistible. La route à quatre voies est completee par une tondeuse et un train à partir du deuxieme niveau. Il manque quand même de bruitages (genre un gros splash dégoûtant quand votre grenouille meurt) mais la musique pendant le jeu est agreable. On regrettera d'avoir à geler le systeme, l'absence de pause, d'abandon, de parametrage, pour un jeu aussi simple.

RÉFÉRENCES

Classe : Frogger
Nom : Toado
Auteur : Jim Wills/SimonFoster/Richard Jones
Version : 2.0
Configuration : chipset non AGA
Statut : shareware
Source : Asi n° 158

Solitaire sample

Plus jamais seul avec ces cinq solitaires !

La version de démonstration que j'ai pu tester comporte cinq jeux de solitaires differents : *Carlton, Martha, Pas seul, Sliders, Poker squares*. Les differentes regles sont expliquées grâce à un système d'aide avec graphismes, accessibles à l'intérieur du jeu. L'ensemble dégage une impression de sérieux et de qualité avec des graphismes colorés et une interface agreable tout à la souris. Le jeu est multitâche et va même chercher l'heure du système. Pour pinailler, dommage que les cartes disparaissent en fantômes lors des déplacements, et que le jeu ne soit pas redessinable. Sur la disquette ASI n° 163, une nouvelle

A quoi tu veux jouer ce soir ?

démo, *Excellent card games*, une nouvelle compilation de cinq jeux de cartes : *Yukon, Black Maria, Baroness, Frustation !, Stonewall*. On y trouve des préférences améliorées. La meme maison propose en shareware quatre compilations *Serious solitaire I* et *II*, *Excellent card game I* et *II* qui contiennent chacune cinq jeux pour 10£ chaque. Au catalogue également un "serious" *Backgammon* et une adaptation du plus vieux jeu du monde, le *Mancala*.

RÉFÉRENCES

Classe : jeu de cartes
Nom : Solitaire sample
Auteur : Richard Brown
Version : -
Configuration : tout Amiga
Statut : shareware (10£, démo pour 2.5£)
Source : Richard Brown, Tower Software, P.O. Box 9, Gosforth, Newcastle Upon Tyne, NE3 1QW, R.U.

Les TOP 5 pour AMIGA

CARNAGE

Affrontez les meilleurs pilotes dans cette course de voitures C'est le type de jeux qu'on devient tant mieux on adore

25 Frs

ORK ATTACK

Messire le chateau est assiegé par de viles creatures Il va falloir vous defendre en lançant des rochers etc

25 Frs

BAT DOG

Un jeu de plates formes genial tout se deroule a une vitesse folle surtout dans les zones de bonus

25 Frs

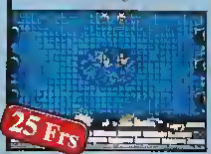
ROLLERPED

Salete de bestioles elles arrivent de tous les cotes et sont sans pitie. Plus on en flingue plus il en vient

25 Frs

LAST REFUGE

Encore un chevalier qui doit defendre un château assiégé par des ennemis armés de machines de guerres



25 Frs

TOP 5 JEUX ACTION

ZNYK

Un jeu dans le style de Tétris ou Dr Mario qui bénéficie d'une réalisation technique de très bonne qualité

25 Frs

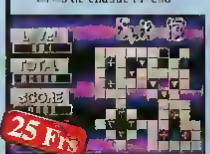
18TH HOLE

Découvrez ou retrouvez les sensations des champions du green grâce à ce superbe jeu de golf

50 Frs

EXIT 13

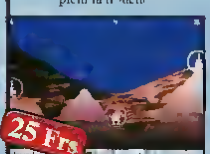
Il faut rassembler les pieces qui ont le meme dessin pour faire disparaitre toutes les cases de chaque niveau



25 Frs

ARTILLERUS

Choisissez l'arme, l'angle la puissance tirez et si vous ratez vous en prenez plein la tronche



25 Frs

POLYMORF

Poussez les balles de meme couleur les unes contre les autres afin de les faire disparaitre

25 Frs

TOP 5 JEUX REFLEXION

GRFX 2.1

Un logiciel de dessin en mode AGA de très bonne qualité et très ergonomique (menus) **Pour Amiga 1200 seulement.**

25 Frs

CONJUGUER

Un logiciel qui sera très utile pour les écoliers et même pour ceux qui ont fini leurs études. Il permet de conjuguer tous les verbes français

25 Frs

PROTRACKER

Avec ce logiciel (et un peu de pratique) vous pourrez créer tout ce que vous voulez sur le plan musical et sonore

25 Frs

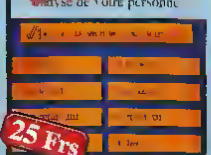
X BEAT PRO

Virtuoses de la batterie comme débutants voici une boite a rythme de qualité professionnelle

25 Frs

TEST

Ce logiciel vous permettra de répondre à des questions diverses et variées pour faire une analyse de votre personnalité

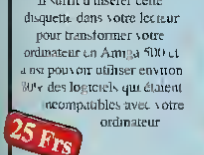


25 Frs

TOP 5 LOGICIELS DIVERS

KICKSTART 1.3

Ce n'est pas nouveau mais c'est tellement genial qu'on vous la propose encore. Il suffit d'inserer cette disquette dans votre lecteur pour transformer votre ordinateur en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui étaient incompatibles avec votre ordinateur



25 Frs

SEQUENTIAL

Cette demo d'Andromeda a remporté le 1er prix de la Gathering 94. Un bijou. **Pour Amiga 1200 seulement**

25 Frs

EROTIC 1

Cette disquette contient des images inedites de superbes jeunes filles au format GIF **(pour adultes)**

25 Frs

EROTIC 2

Cette disquette contient des images inedites de superbes jeunes filles au format GIF **(pour adultes)**

25 Frs

IMAGES X

Cette disquette contient des images inédites de scènes pornographiques (format GIF) N'insistez pas on ne vous montrera pas de photo **(pour adultes)**

X

25 Frs

TOP 5 DÉLIRE IMAGES

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY Tél 83 90 28 00

N'oubliez pas le Bon Plan de AMIGA DREAM

1 logiciel à 25 frs gratuit à choisir dans cette page pour toute commande.

NOM _____ PRENOM _____

N° _____ RUE _____

Code postal _____ VILLE _____

Ci-joint mon reglement a l'ordre de FLOPPY

○ Chèque ○ Mandat ○ Carte de crédit

Si vous payez par carte de crédit veuillez indiquer

Nom du titulaire _____

Numéro de la carte _____ - _____ - _____ - _____

Date d'expiration __ - __

Logiciels	Prix	Logiciels	Prix
		Frais de port	20 frs
		TOTAL	

DREAM TOP

Demandez la huitième édition du labo ! Vous saurez tout sur le fabuleux Caligari 24, sur le non moins fantastique Overdrive CD, sans oublier l'incroyable Directory opus et l'incontournable Video director !

Caligari 24 : la troisième dim

FRÉDÉRIC BOULLIER

Réservé il y a peu aux richissimes graphistes, ce fantastique programme en a fait rêver plus d'un, votre serviteur en particulier. Désormais, pour 1 500 francs environ, tout le monde peut s'offrir la troisième dimension avec ce programme souvent copié tant son modeleur est reussi. Pour trouver des similitudes avec d'autres logiciels d'images de synthese il ne faut pas chercher du côté Amiga, mais plutôt de celui des grosses stations de travail professionnelles. En route pour un tour d'horizon ...

Pas encore mais le travail de modelage se fait déjà en trois dimensions. Ceux qui realisent de la 3D devront oublier les réflexes qu'ils ont pris car ici tout se passe à la souris et chaque option se réalise sous vos yeux ébahis, en temps réel, dans une grande fenêtre couvrant la totalité de l'écran en haute résolution entrelacée. Sans moniteur multisynchrone il faut reconnaître que cela sautille un petit peu dans la barre des outils mais pour réduire cet effet les programmeurs ont choisi une gamme de gris très douce. Pour realiser un objet complexe, vous pouvez demarrer à partir de formes primitives, du reste assez variées, puis les assembler, les deformer, les decouper. Le collage se réalise avec la fonction "glue", on sélectionne un objet d'un clic puis on le colle a un autre par un second clic , on peut déformer cet ensemble de façon organique, il est alors inclu dans une boîte de déformation sur laquelle on agit point par point, arête par arête ou face par face, a l'intérieur de ladite boîte les facettes de l'objet réagissent de façon très "lissée" ce qui permet la réalisation de formes impossibles à dessiner de maniere classique, c'est-à-dire point par point. Pour transformer une forme 2D en 3D l'"extruder" s'occupe de tout. A partir d'un contour, vous pourrez faire une élevation ou une rotation sans difficulté. Mais il dispose de la très interessante possibilité d'importer une image iff en deux couleurs afin que vous puissiez dessiner en vectoriel par dessus. Lorsque vous avez réalisé une belle maquette, en sélectionnant trois points il est possible de définir un plan de coupe puis de découper l'objet, il faut mentionner que l'intérieur des modèles est plein et non creuse. Paradoxalement, on pourrait s'attendre à un manque de précision du fait que le travail s'effectue à la souris, il n'en est rien car toutes les vues traditionnelles, dessus, face, profil sont accessibles et supportent un grossissement très fort.

La mise en scène

Une fois les différents objets sauvés, un second module nommé scène sera votre studio de photographie. Il faut donc charger les objets précédem-

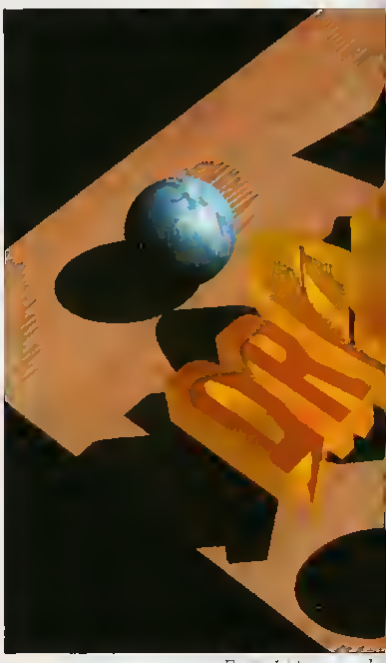
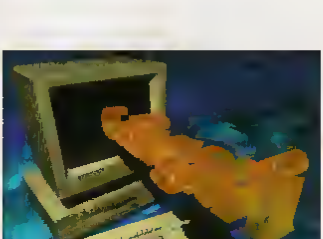


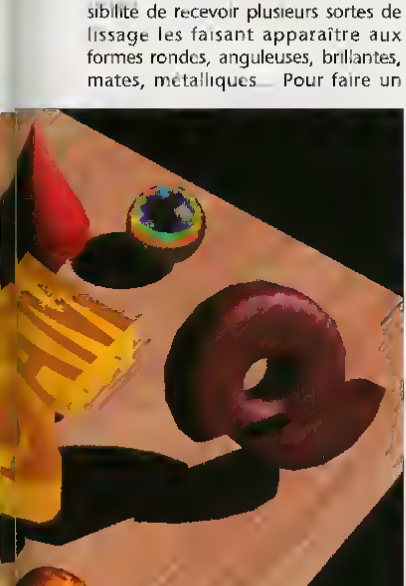
Figure1 : forme ombre

ension



A3000 : la plate-forme idéale pour Caligari

ment créés, les organiser ensemble, les éclairer, leur donner une texture (celles proposées d'origine sont très satisfaisantes). Les surfaces ont la possibilité de recevoir plusieurs sortes de lissage les faisant apparaître aux formes rondes, anguleuses, brillantes, mates, métalliques... Pour faire un mur de briques il suffit de dessiner un rectangle, ce qui consomme très peu de mémoire, et de lui appliquer la texture en question. Evidemment, vous pouvez personnaliser la manière dont s'appliquent les décalcomanies en choisissant vous même l'angle de projection. Un autre type de nappage est dit d'"environnement", il simule par exemple à la perfection le chrome : imaginez un logo fait de ce métal, si vous le placez dans le noir, il ne réfléchira que les sources lumineuses, il faut donc lui créer un reflet artificiel ce que fait extrêmement bien *Caligari*. Le rendu d'image est assez rapide car *Caligari* n'utilise pas le lancer de rayons fort gourmand en calcul mais il simule les reflets comme indiqué précédemment et les ombres à partir du volume des objets : on n'y voit que du feu ! Il sait aussi créer des clones des objets qui n'utilisent aucune mémoire supplémentaire ce qui permet par exemple de faire une salle de théâtre avec un grand nombre de chaises sur une configuration moyenne. Le programme reconnaît toutes sortes de cartes graphiques haut de gamme mais aussi le *DCTV*, il sauvera les images dans le format de votre choix et les affichera en même temps soit en HAM soit en HAM-8 suivant votre Amiga.



ement, éclat, couleur

L'animation

Tout se passe ici en points clés et *Caligari* se charge du reste, grâce au très puissant éditeur de scénario il est aisé de régler cette interpolation de façon linéaire ou encore curviligne pour obtenir des amorties du plus bel effet. Objet par objet tout est modifiable, l'animation hiérarchique est aussi prévue, vous savez on fait tourner la lune autour de la terre puis la terre autour du soleil puis... La prévisualisation en fil de fer est étourdissante car après un très court temps de calcul l'affichage est d'une fluidité stupéfiante et accompagnée d'un large compteur temps réel. Pour faire bonne mesure le contrôle précis s'effectue à l'aide de touches de type magnétoscope. Reste à enregistrer le chef-d'oeuvre, une fois encore, le moteur de calcul d'image de *Caligari 24* est tel que votre Amiga ne sera pas coincé aussi longtemps qu'avec du ray-tracing.

Pour finir

S'il n'existe aucun programme qui réunit tout ce que l'on peut rêver en création d'images de synthèse, *Caligari 24* s'en approche vraiment, il faut savoir qu'il peut charger directement différents formats de modèles, *Sculpt* et *Videoscape* entre autres, ce qui montre son ouverture. Le prix de ce programme est du jamais vu pour une telle qualité car si l'interface est en anglais, CIS, distributeur de ce produit, a réalisé un manuel d'utilisation en bon français, un modèle de clarté. ■

Figure 2 : le nappage d'environnement : ça brille, ça brille

En hausse

▲ *le prix la qualité de la documentation*

▲ *une conception vraiment intuitive en 3D*

▲ *un rendu fort réaliste sans ray-tracing*

▲ *un éditeur de scénario très puissant*

En baisse

▼ *Caligari n'est pas multitâche sur moniteur standard*

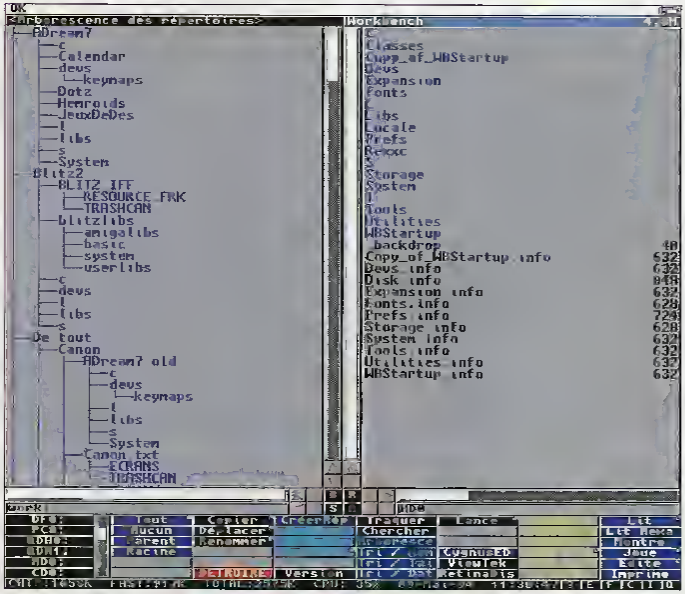
▼ *le modeleur fatigue un peu les yeux*

La gestion idéale

GRÉGORY HALLIDAY

Dream prof

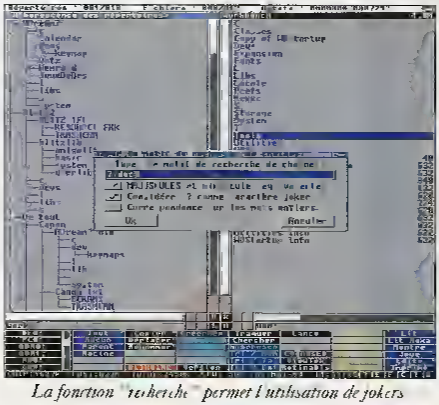
***Cloner** : réaliser un double du fichier, sans toucher au premier. Contrairement à la fonction "copier" qui se contente de déplacer un fichier d'un endroit à l'autre*



Ecran de travail avec représentation arborescente des répertoires

S'il y a un logiciel de gestion de fichiers idéal sur Amiga, c'est sûrement Directory opus. Il n'en est pas à sa première version, et quand on voyait ce que nous apportait déjà les précédentes, il était difficile d'imaginer que l'on pouvait faire mieux. Et pourtant, cette dernière mouture nous prouve le contraire, en l'enrichissant de plusieurs options qui lui faisaient défaut dans le passé.

Ceux qui ont essayé de gérer le contenu de leurs disquettes, ou pire, de leur disque dur, à partir du Workbench ou du DOS en sont vite revenus. En effet, il est impossible de travailler de façon sereine en passant par ces moyens quelque peu limités. Pour répondre à cette attente, de nombreux programmes de gestion de fichiers se sont succédés. Mais il y en a un qui remporte tous les suffrages : *Directory opus*. Avec un tel outil, plus de problème. On peut allègrement se déplacer d'un périphérique à l'autre et agir sur chaque fichier comme bon nous semble. Que l'on veuille copier un fichier d'une disquette à une autre, le cloner sur un autre support, effacer un programme de l'une de ses partitions, créer ou renommer un répertoire, un tel programme est indispensable. Mais il est capable de faire beaucoup plus : ajouter automatiquement l'icone de votre choix à chaque type de fichier, afficher une image ou une animation, écouter un échantillon sonore ou une musique, formater une disquette, archiver, désarchiver un fichier, et des tas d'autres services. La majorité des fonctions y sont configurables, pour un plus grand confort d'utilisation. On peut définir avec quel programme seront relues les images ou les musiques, assigner le répertoire de son choix à tel périphérique, définir l'emplacement des gadgets, les drives les plus employés, changer les couleurs du programme ou bien les raccourcis claviers. Rien ne manque, tout a été prévu.



La fonction "recherche" permet l'utilisation de jokers

Les nouveautés

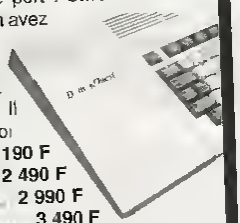
Et pour les opportuns qui trouvaient que les précédentes versions manquaient de fonctions, voyons voir ce que nous amène le dernier *Directory opus* : un classement modifiable des fichiers (par nom, par date, par taille, etc.) pour vous y repérer plus facilement dans le véritable chaos de votre disque dur, une visualisation par arborescence, pour connaître les répertoires que renferme chaque tiroir, et ainsi de suite de façon récursive, une aide en ligne accessible à tout moment, et même une indication vous permettant de savoir si la taille des fichiers sélectionnés ne dépasse pas celle de l'emplacement où ils devront être copiés. Comme vous pouvez le constater, *Directory opus* dernier du nom ne manque pas d'intérêt, et sans toutefois apporter des fonctions originales, s'enrichit de nouveaux attributs pour le moins conviviaux. La référence en la matière. ■

PROMO !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entierement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte tres simplement et est immediatement pret a l'emploi.



Overdrive 170 Mo	2 190 F
Overdrive 250 Mo	2 490 F
Overdrive 340 Mo	2 990 F
Overdrive 420 Mo	3 490 F

Disques durs livrés formatés et installés avec 10 Mo de DP de la collection Amigabox de Boitier Production !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 a 12h00 et de 14h00 a 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

SCAN DOUBLER permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux, sur un moniteur VGA standard (frequence horizontale de 30 Khz minimum) compatible Picasso II — **1 690 F**

SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO — **1 290 F**

Disques durs IDE 3,5"

Western Digital 270 Mo	**1 890 F**
Western Digital 340 Mo	**2 390 F**
Western Digital 420 Mo	**2 690 F**
Western Digital 520 Mo	**3 390 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 3.0

Le gestionnaire d'imprimante indispensable !

Impression jusqu'en 16 millions de couleurs ou en 256 niveaux de gris. Elimine les effets de bandes sur les imprimantes matricielles et jet d'encre. Correction Gamma des couleurs. Support des cartes graphiques Picasso, Spectrum, etc... des cartes multi-I/O. Impression standard copie d'ecran ou directement a partir d'un fichier AMIGA ou PC. Impression automatique de posters. Multi taches entierement transparent pour l'utilisateur. Support de nouvelles imprimantes : Canon BJC-600, Epson Stylus, HP Deskjet 500, 1200C.

TURBOprint Professional 3.0 — **TEL**

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 et AMIGA 500(+)

QUANTUM 127 Mo 17 ms 0 Ko	2 890 F
QUANTUM 170 Mo 17 ms 0 Ko	2 690 F
CONTROLEUR SEUL	590 F
Option A500 et A501	+ 200 F

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

FZ-354A interne DD 880 Ko (précisez votre modèle)	490 F
FZ-354A externe DD 880 Ko tout AMIGA	490 F
FZ-357A interne HD 1,76 Mo (précisez votre modèle)	990 F
FZ-357A externe HD 1,76 Mo tout AMIGA	1 190 F

Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles 880Ko/1,76 Mo avec tout AMIGA a partir du Kickstart 2.04. Précisez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

NOUVEAU !

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA pour AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin a l'AMIGA 1200 d'exploiter l'immense logithèque existante sur ce support. La plupart des jeux et des titres pour le CDTV et pour la console CD32, les collections de programmes du domaine public d'images de polices de caractères et de dessins pour le PAO. L'Overdrive CD lit également les CD ROM PC, Macintosh et les CD Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque dur Overdrive ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre AMIGA.

OVERDRIVE CD — **2 490 F**

AMIGA 1200

AMIGA 1200	TEL
Disque Dur 60 Mo pour A1200	1 190 F
Disque Dur 80 Mo pour A1200	1 490 F
Disque Dur 120 Mo pour A1200	1 890 F

Les disques durs sont livrés complets avec vis, câble notice d'emploi et d'installation installés avec 10 Mo de DP. Facilement en extérieur A600.

Moniteur Couleur compatible AMIGA 1200/4000	3 200 F
Cable pour le port AMIGA nappe 2,5" >2,5"	90 F
Souris AMIGA nappe 2,5 >DB 9	120 F

Digitaliseurs ROMBO

Vidi (12) le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise au choix à partir d'une source PAL ou YC. Permet de digitaliser des animations pour en faire des images en temps réel et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA, convient pour tout modèle d'AMIGA. — **890 F**

Vidi (24) RT digitaliseur 24 bits Temps Reel jusqu'à 720x576 pixels en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL, SECAM, NTSC ou YC. Manuel en français. Compatible AGA — **2 390 F**

Vidi (12) RT version 12 bits du Vidi (24) RT — **1 590 F**

Megamix-Master digitalise vos images préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité diabolique. Compatible tout AMIGA — **350 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique pour AMIGA 500 et 2000. Passe du Wb 1.2/1.3 au 2.0 en rebootant au clavier avec bruit sonore et manuel en Français.

Switch ITT (sans ROM) — **250 F**

ROM 1.3 — **170 F** ROM 2.04 — **190 F**

Composants

Prises détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles, Paddel, lecteur de disquette sous ... nous consulter

Gary 5.1 ou CIA 8520 — **50 F**

Ad... — **490 F**

CARTE ACCELERATRICE A1200

NOUVEAU !

Apollo 1230 TURBO

Carte accelératrice **68030** à 28 ou 50 Mhz avec controleur **SCSI2 integre** (jusqu'à 3,5 Mo/s) + horloge sauvegardée temps reel + coprocesseur arithmétique 68881/2 à 28 ou 50 Mhz integre + extension mémoire par barettes SIMM 32 bits autoconfig jusqu'à **64 Mo de RAM 32 bits** Burst-Mode pour des transferts mémoire jusqu'à 72 Mo/seconde. A partir de — **2 990 F**

Apollo 1230 TURBO 50 Mhz + 4 Mo — **4 990 F**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 486SLC pour A2000/3000/4000 : 486 SLC à 25 Mhz, 2,5 Mo de RAM, controleur IDE intégré, support des slots PC, option Floppy Controller, Monitor Master et coprocesseur arithmetique — **PROMO**

Golden Gate 486SLC2 : idem 486SLC sauf processeur 486SLC2 à fréquence interne d'horloge 25/50 Mhz — **5 990 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

L'AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la garantie pour installer un disque dur. Vous pouvez poser dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 200 Mo en poche.

AMIQUEST 60 Mo	1 590 F
AMIQUEST 80 Mo	1 990 F
AMIQUEST 120 Mo	2 890 F

« *l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer* » (teste dans le numero d'octobre 1993 d'AmigaNews)

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32

Carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée temps réel, support co-processeur et 4 Mo de RAM — **1 690 F**

2 Mo interne pour A500 — **TEL**

SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM-32 — **1290 F**

Remise offerte entre le 1 et 3 Mo pour l'achat de la carte de 4 Mo — **TEL**

Prix TTC au 5 avril 1994. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles, garantie : nous consulter. Tout retour non justifié d'un incompatibilité donnera lieu à des frais de restockage et/ou de remboursement. Envoi par la poste en Colissimo : Frais de port et d'emballage : 50 F. Contre-remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs, des moniteurs et des cartes de plus de 5 Kg : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas répertorié dans cette publicité ? Contactez-nous !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE DOMICILE _____ DATE _____ SIGNATURE _____ AD-0694

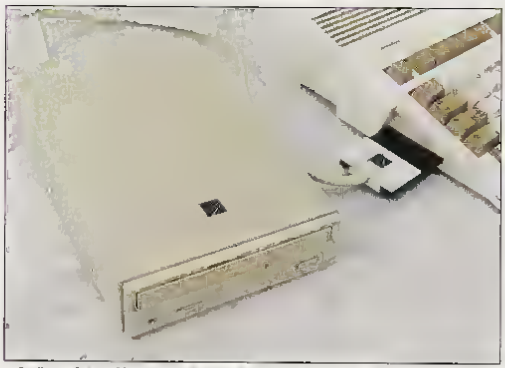
TELEPHONE BUREAU _____

DESIGNATION	QTE	MONTANT

Overdrive CD

REZA ELGHAZI

Fabriqué et distribué par la société française Archos, à qui l'on doit déjà les disques dur Overdrive et AmiQuest, l'Overdrive CD est un lecteur de CD-ROM destiné uniquement aux Amiga 1200



L'Overdrive CD ouvre à l'Amiga 1200 les portes du support CD

Sa taille est à peu de chose près celle d'un lecteur externe 5 1/4. Il est alimenté par un classique adaptateur douze volts et se connecte à l'Amiga à partir du port PCMCIA. Archos a heureusement pensé aux possesseurs de disques durs *Overdrive* et propose le lecteur CD dans une version au câblage modifié pour une utilisation simultanée des deux périphériques. Le CD est accessible par un tiroir à ouverture électrique. Ce système est d'ailleurs plus pratique à l'utilisation que les CD Caddies utilisés par le CDTV et le lecteur A570, et beaucoup plus sûr qu'une simple ouverture par porte comme pour la CD-32 ou encore le tout nouveau CD1200. A l'intérieur du boîtier se cache un lecteur Mitsumi multisession qui fonctionne en double vitesse comme la CD-32 avec un taux de transfert pouvant atteindre les 300 Ko/s. Ce lecteur est capable de lire tous les CD-Rom aux formats ISO 9660 et Mac HFS. A l'arrière du lecteur se trouvent quatre prises RCA (deux entrées et deux sorties) grâce auxquelles les quatre voies sonores de l'Amiga sont mixées avec le son 16 bits du CD.

Entrez dans un monde nouveau

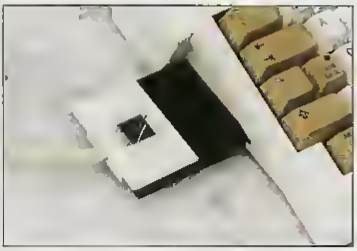
L'*Overdrive* CD reconnaît presque tous les formats de CD-ROM actuellement disponibles. Il lit les CD-ROM conçus pour l'Amiga aussi facilement qu'une (très très grosse) disquette. C'est le cas de tous les disques de domaine public (Fish, AmiNET, CDPD, 17 bit collection, CD DEMO, AMUC, etc.) et les programmes commerciaux comme *Video creator*, *Multimedia tool kit* ou encore *VistaPro* de Virtual reality labs (ce CD contient en plus du programme principal, *Terraform*, *Makepath* et tout un

Video creator sur CD

tas de fichiers DEM). Les CD-Rom Mac HFS et Pc DOS, donnant accès à de gigantesques banques d'images, de clip-arts et de sons, ne devraient pas poser d'autres problèmes que la conversion des formats des fichiers qu'ils contiennent.

En ce qui concerne les disques pour le CDTV (jeux, programmes educatifs, encyclopédies, Atlas, etc.), il se pourrait qu'il y ait parfois un problème d'incompatibilité de ROM. En effet le CDTV utilise les vieilles ROM 1.3 et certaines applications ne fonctionnent que sous ce système. Mais la caractéristique la plus intéressante de l'*Overdrive* CD est de pouvoir lire la plupart des logiciels de la CD 32. Archos est en effet parvenu à émuler le cd device des ROM 3.1 ainsi que la fonction de conversion

de formats d'images chunkypixels en bitplanes qui, dans la CD-32 et le CD1200, utilise un coprocesseur dedie : l'Akiko. De plus, si le 1200 dispose de mémoire Fast, ces conversions devraient theoriquement être plus rapides. Nous avons vu la démo CD-32 de Commodore tourner sans problème, y compris l'animation CDXL et les jeux, ce qui est déjà un bon test de compatibilité. Cependant, il y a encore sur plusieurs programmes (comme par exemple



Connexion par le port PCMCIA

Microcosm), quelques petits problèmes de synchronisation de l'image pendant les animations (saccadées). Archos promet que ce petit bug sera réglé pour la sortie officielle du lecteur.

Les CD Photo, CDDA (CD audio), CD+G (CD audio agrémenté d'images fixes) et CD+MIDI (CD audio contenant des pistes MIDI) sont aussi reconnus, mais afin de les exploiter pleinement, des utilitaires spécifiques à chaque type de disque seront nécessaires.

En fait, le seul format de CD-ROM que l'*Overdrive* CD ne supporte pas, c'est le CD Vidéo qui nécessiterait un module FMV semblable à celui de la CD-32.

Epilogue

L'*Overdrive CD* est un tres bon investissement pour les infographistes en herbe (accès à une multitude d'images, de textures et d'objets 3D), ceux qui utilisent de façon intensive des programmes de PAO (il existe de nombreux CD-ROM dans lesquels des milliers de polices de caractères et de clip arts sont recupérables), les musiciens (échantillons sonores de qualité professionnelle), les amateurs et distributeurs de domaine public (650 Mo de DP sur un seul disque), les joueurs qui ne veulent pas acheter une CD-32 ou tout simplement, les passionnés de nouvelles technologies. En attendant de recevoir un exemplaire du lecteur pour un test plus complet... ■

Affaire de CD

L'Overdrive CD comparé au futur CD1200 :

ces deux lecteurs ont les memes caractéristiques techniques et sont proposés à un prix avoisinant les 2 000 francs

Avantages de l'Overdrive CD :

• il est disponible

• son port interne est libre pour une extension de mémoire 32 bits, une carte accelerotrice ou autres (comme le digitaliseur Flipper de GVP)

Avantages du CD1200 :

• emplacement RAM pour barrettes SIMM de 4Mo

• Coprocesseur Akiko pour une compatibilité à 100 %

Inconvénients des deux :

pas de module FMV prévu, vendus au prix d'une CD-32.

A.F.I.V

10 rue de Lepante
06000 NICE
93 92 15.00

Collections à un prix
A.F.I.V
- CAM Num 1 a 886
- FRED FISH Num 1 a 1000
9 Frs
La Disquette

Conseil et vente sur place par des spécialistes.

Extrait du catalogue :
(ab) signifie 2 Disquettes
642 (ab) MAGIC WB
Embellissez votre Workbench
738 EPU 1.04
Doublez la capacité de votre disque dur ... en Français
766 DMS II
Sauvegardez vos fichiers Non-dos en fichiers dos
767 EXOTIC RIPPER 2.22
Recuperez les modules des demos ou des jeux sans trop de probleme
768 VIEW-TEK 2.01
Nouvelle version ! adaptable sur toutes les cartes graphiques (V24, EGS, OPAL, RETINA, PICASSO)
708 PROTRACKER 3.15
Superbe version du logiciel de musique
763 ABANK (en Français)
Gestion de compte bancaire

Packs AFIV

143 Frs — **A.T.I** — 11 disks — Fontes vectorielles pour la P.A.O

135 Frs — **AGA 1** — 10 disks — Utilitaires, demos, jeux Reloklick3.0+1.3

120 Frs — **ASSASSINS** — N° 1 a 14 — 10 disks — 50 jeux par packs — Pour A600 A1200

150 Frs — **SYNTHESE** — N° 1 a 4 — 10 disks — Format Gif d'images 3D

130 Frs — **CINDY CRAWFORD** — 10disks — Images en IFF (256 couleurs)

143 Frs — **JAPON 1 ou 2** — 11 disks — Images Mangas de BD erotiques

160 Frs — **TECHNO** — 10 disks — Le meilleur module du moment — Disks bootables

150 Frs — **SATURNE 2** — Toutes les demos A1200 et A500 — 10 Disquettes

TARIFS DP : 15 Frs le disks
Frais de port : 15 Frs (48 H)
option recommandé : + 15 Frs
contre remboursement : + 70 Frs
Catalogue papier 10 Frs timbres

CDROM 250 Frs
- CDPD 1 ou 2 ou 3
- DEMOCD 1 ou 2
- AMINET
MULTIMEDIA TOOLKIT

E.D.I.
Tél. : (1) 45 89 32 00
Fax : (1) 45 89 12 93
Européenne de Distribution Informatique

DataFlyer 105 SQ L'ULTIME DISQUE DUR *NOUVEAU*
Le HD dernier cri : le plus petit et le plus rapide en matiere de Technologie
Amovible ! Temps d'acces 14 ms, cartouche de 105 MO + Logiciel Autoinstall. Dispo en AT/IDE ou SCSI, Interne ou Externe. Pour 4000, 1200, 2000 et 500. Consultez nous.
DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boîtier externe pour disque dur 3.5" Slim Line. Premier ou second HD. Installation facile. Doc en français.
Avec un 3.5" utilisez de plus grandes capacités memoire tout en economisant ! **590 F**
PROMO DataFlyer XDS avec disque dur *Téléphonez-nous !*
KCS DDD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compresse (2 MO/4 MO) Compatibilité soft Blitz, Cyclone, Cyclone type 3, Synchro Express **2 150 F**
TECHNOSOUND TURBO II "T12"
Livré avec documentation en Français et câble **350 F**
M1230 XA (MICROBOTICS) A1200 carte accelératrice 0/030 MHz
Extensible de 2 a 128 MO RAM 32 Bits. Horloge
Petit recevoir un co pro M1230 XA, 50 MHz, MMU, 4 MO **4 800 F**
NOUVEAU
Moniteur Multisynch
Microvitec Auto-Scann 1438 (GB)
Moniteur multisynch 14" haute resolution anti reflets. Pitch 0.28. Frequences horizontales 15-38 KHz. Permet d'utiliser toutes les resolutions de l'Amiga. Entrée RGB Couleur 14" se montant avec celle de l'Amiga. Compatible Amiga, PC, Atari. Garantie un an pieces et main d'oeuvre. Livré avec adaptateur A1200 **3 590 F**

Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de memoire, Cartes accelératrices (A500 - A500+ -A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port Moniteur : 200 F - XDS, M1230XA : 45 F - KCS DHD et DF 105 SQ : 60 F - 1"2 et upgrade : 35 F
Contre remboursement : + 60 F
BON DE COMMANDE *a envoyer avec votre reglement*
Mon Amiga ..... *Je passe commande a :*

Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____ Ville _____

Qté	Article	Prix unit.
	Frais de port	
	Contre-Remboursement (si besoin)	
	TOTAL	

CR

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93

☐ Cheque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre-Remboursement
Carte bancaire

expire à ____ / ____
DATE _____
Signature _____

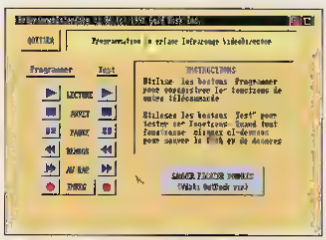
Video director

GRÉGORY HALLIDAY

Un ensemble vidéo informatique complet est toutefois nécessaire

La vidéo est un vaste domaine qui nécessite un matériel complet pour obtenir des résultats de qualité. En plus de l'incontournable caméscope, un magnétoscope lui sera asservi, permettant la réalisation d'un projet finalisé. Afin d'éclairer vos lanternes, rappelons-nous la définition du montage.

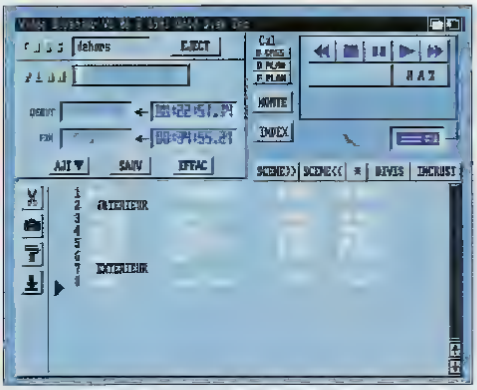
Quand vous effectuez des prises de vues à l'aide de votre caméscope, celles-ci s'accumulent sur votre cassette afin que vous puissiez les utiliser ultérieurement. Une fois chez vous, en visionnant ces images qui s'agencent en vrac sur votre cassette, vous vous rendez bien souvent compte qu'un bon nombre de séquences sont inutilisables. Que ce soit d'un point de vue technique (mauvais cadrage, contre-jour) ou artistique (répétition d'un même angle de vue, interminable longueur de certains plans), la cassette originelle (appelée cassette de rushes) est rarement palpitante. La seule façon de donner un intérêt à votre enregistrement (interview, reportage, film amateur) est de faire le tri parmi les séquences qui s'y trouvent, pour n'en retenir que les meilleures. Une fois ce dépouillage effectué, il ne reste plus qu'à enregistrer ces plans sur votre magnétoscope, dans l'ordre que vous avez choisi. Opération délicate et bien souvent hasardeuse sans l'emploi d'une table de montage. En effet, les personnes qui se sont déjà adonnées au montage sans pour autant posséder de table à cet effet me comprendront : c'est la galère ! D'une main, vous vous chargez de lancer la lecture de la bande (à partir du caméscope), et de l'autre, vous vous évertuez à déclencher à temps l'enregistrement sur votre magnétoscope. Pas vraiment simple tout ça ? De plus, le résultat n'est pas toujours celui escompté. Pour le montage d'un film de mariage ou d'un reportage sur vos vacances à La Baule, l'ensemble peut être satisfaisant. Par contre, si vous êtes plus méticuleux pour des raisons techniques évidentes, il y a de fortes chances pour que vous vous arrachiez les cheveux ! En effet, chaque pression sur les touches du lecteur aussi bien que de l'enregistreur n'entraîne pas un fonctionnement immédiat de l'appareil. Bien souvent, caméscope comme magnétoscope ne lancent l'opération qu'après un laps de temps d'une ou deux secondes. De quoi modifier radicalement la succession de plans que vous imaginiez. Une table de montage peut voler à votre secours quand vous êtes sur le point d'abandonner votre interminable travail. Celle-ci va se charger de mémoriser les plans que vous avez choisis pour ensuite les enregistrer selon vos directives sur la cassette finale (cassette master). Avec ce type de matériel, c'est du tout cuit ! *Video director* est en effet une table de montage. Mais celle-ci ne revêt pas la forme d'un petit boîtier qui va s'intercaler entre votre caméscope et votre magnéto de salon, et s'intègre au contraire dans votre environnement informatique, pour profiter de la puissance de votre Amiga. Le packaging de *Video director* est on ne peut plus simple. La boîte contient un câble de liaison évolué, une disquette et un manuel. Le câble se charge de relier l'Amiga aux deux appareils de montage. D'un côté, une fiche Jack 2.5 se connecte à votre caméscope (à condition que celui-ci possède la borne femelle adéquate de type LANC) ou à votre magnétoscope lecteur (pourquoi pas !). De l'autre côté, une interface infrarouge se charge de la communication avec l'enregistreur. Enfin, l'ensemble est relié à l'ordinateur grâce au port série.



Et allons y pour un calibrage du magnéto !

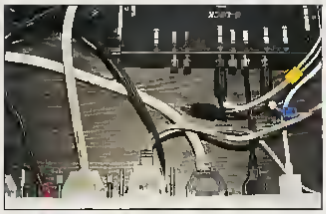
Lançons maintenant !

Ensuite, il ne reste plus qu'à lancer le logiciel (qui est bien évidemment installable sur disque dur) pour rentrer au coeur du problème. Afin que le programme principal puisse reconnaître et utiliser le type de matériel

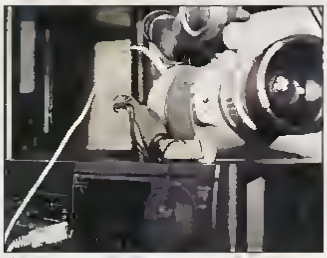


Organisez la succession de vos plans sur la cassette master

que vous possédez, il faudra au préalable étalonner ce dernier. Par exemple, pour indiquer au soft le type d'impulsion pour telle ou telle commande de l'enregistreur (enregistrement, pause, lecture), sa télécommande devra être placée en face de l'interface infra-rouge pour que celle-ci transfère à l'ordinateur les données relatives au fonctionnement du magnétoscope. Les tests du lecteur et de l'enregistreur ayant été faits, vous pouvez à présent lancer le programme *Video director*. Le programme est on ne peut plus convivial. On peut presque démarrer le montage sans lire la notice, tant les icônes et les boutons sont explicites. Mais effectuons les actions dans l'ordre logique. Tout d'abord, comme nous l'informe le programme, il va falloir donner un nom à la cassette actuelle, afin de commencer son archivage (n'oubliez pas de noter le nom sur cette même cassette à l'aide d'une étiquette, afin d'éviter tout risque d'erreur par la suite). Va suivre ensuite la longue opération qui consiste à définir les plans intéressants. A l'aide des icônes situées à droite de l'écran, vous allez pouvoir vous déplacer dans la cassette pour choisir les meilleures séquences. Le début et la fin de celle-ci seront relevés automatiquement à l'aide du compteur digital, seul moyen de les retrouver avec précision (à la seconde près) lors du montage définitif. Notons que pour plus de précision, *Video director* est capable d'utiliser le Time code RCTC, procédé selon lequel chaque image de la bande enregistrée possède un numéro qui lui est propre (le programme se recale alors à l'image près !). Au fur et à mesure que vous définissez les plans intéressants, la liste qui occupe la majeure partie de l'écran grossit en conséquence. Une fois tous les plans d'une même cassette répertoriés (et sauvegardés), vous pouvez changer leur ordre de succession comme bon vous semble avant le montage final, à l'aide d'opérations du type couper/coller/copier très ergonomiques. Pour une plus grande clarté dans votre liste, vous pourrez y ajouter des commentaires, grouper plusieurs plans entre eux pour former une "scène", diviser l'un d'eux pour en insérer un autre en son milieu, ou encore piloter la surimpression d'images informatiques à partir d'un genlock.



Le VDirector : l'harmonie avec la machine



Liaisons : par infrarouge pour l'enregistreur et par interface LANC pour le lecteur

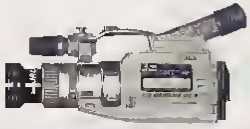
Tu montes ?

Ne reste plus qu'à cliquer sur le bouton "monte", et le montage commence. L'ordinateur s'occupe alors de chercher sur la bande où se trouve la séquence à copier, de lancer la lecture un peu avant, afin que le magnétoscope puisse se calibrer avec la plus grande exactitude sur le début et la fin du plan. Vous n'avez plus qu'à contrôler l'opération, tranquillement assis sur votre fauteuil ou même aller faire un tour pendant ce temps-là. *Video director* se charge de tout. Ne l'ayant indiqué qu'implicitement, je tiens à dire qu'il est bien sûr possible que les plans à monter se trouvent sur des cassettes différentes. En ce cas, il faudra songer à remettre votre petite promenade à plus tard, le changement de cassette ne pouvant s'effectuer automatiquement. Ne possédant pas de table de montage, j'ai été admirablement séduit par *Video director*. Certes, pour obtenir des résultats de qualité, il faut impérativement posséder un matériel haut de gamme, faute de quoi son utilité se verrait amoindrie. De plus, c'est un périphérique économique, comparé à la moindre table de montage vidéo. S'ajoutent à cela la convivialité et la puissance que sont en mesure de lui fournir l'ordinateur. Une interface vidéo inestimable que j'accueille avec enthousiasme, et que vous ne manquerez pas de faire de même ! Test réalisé sur un Amiga 1200 avec un *Sony 3CCD VX1* et un *Panasonic NVFS 100*. ■

Dream prof

***LANC** : type de connecteur que l'on retrouve sur certains camescopes de marque Sony ou assimilée (Canon, Ricoh) servant à transférer des codes d'impulsion d'un appareil à l'autre, afin de piloter le lecteur à partir d'une source externe (cette prise s'appelle parfois Control-L ou Remote).*

***La Baule** : station balnéaire, idéale pour mes prochaines vacances.*



Video director

En hausse

▲ *le prix qui avoisine les 1 500 francs*

▲ *la convivialité du logiciel*

▲ *la gestion du time code RCTC*

En baisse

▼ *une liaison infrarouge pas toujours très fiable*

▼ *la nécessité d'un matériel haut de gamme pour des résultats convaincants*

2e PARTIE

PPaint pratique

FRÉDÉRIC BOULLIER

Depuis le mois dernier, vous avez découvert la grande richesse de l'excellent point "like". La rubrique "En pratique" ne suffirait pas pour décrire toutes les possibilités du programme... Comme promis, nous allons voir ensemble l'accès aux paramètres de la palette graphique, grâce à l'usage du bouton droit de la souris.

Je vous propose donc un exercice pratique qui vous permettra d'avoir les bons reflexes pour étudier vous-même le reste des options du programme. Nous ferons plusieurs fois référence a la premiere partie de l'utilisation de *PPaint*, aussi, avant de poursuivre, assurez-vous de l'avoir bien assimilée.

Déroulez jeunesse !

Repartons du debut et lançons le programme : cette fois-ci nous allons travailler avec un plus grand nombre de couleurs. Pour ce faire il convient d'aller dans la barre "menu", en haut de l'écran, et, en maintenant le bouton droit enfoncé, vous verrez apparaître des menus deroulants. Choisissez le menu "Projet" (le plus à gauche) puis libérez le bouton sur "format image...", une boîte de dialogue vous propose alors différents affichages, et vous pouvez choisir celui qui vous convient en fonction de votre configuration d'Amiga. Pour cet exercice, nous choisirons la basse résolution en 32 couleurs pour que tout le monde puisse suivre. La partie supérieure de la boîte possede un ascenseur que vous deplacerez jusqu'à "basse resolution", puis, au bout de la ligne "ecran", cliquez sur la flèche, et enfin, réglez "32" avec le curseur des couleurs. Si tout s'est bien passé, vous devez avoir le même résultat que la figure 1, cliquez maintenant sur "ok" et c'est parti !

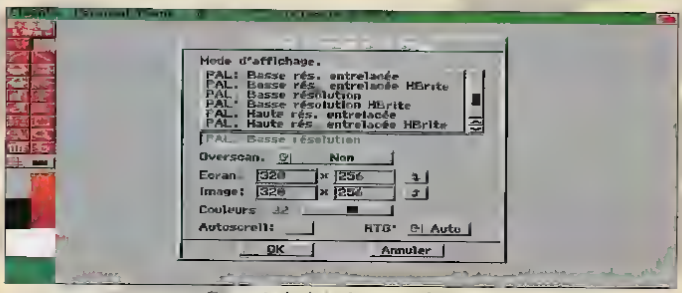


Figure 1 : le choix du format d'écran

Ils sont grands ces petits... pixels !

Vous vous souvenez des brosses prédéfinies en haut des gadgets, cliquez sur l'une d'elles avec le bouton droit, relachez, puis déplacez la souris vers le centre de l'écran. Vous remarquerez alors que le curseur représente une petite flèche flanquée de petits carrés ce qui indique la modification de la taille. Maintenez le bouton de gauche enfonce et déplacez la souris, vous constatez que vous pouvez régler la forme des brosses prédéfinies, lorsque vous relâchez le bouton vous avez réalisé votre premier paramètrage. Reprenez une petite brosse predefinie et faites, en plusieurs couleurs, un petit motif, à l'aide du selecteur de brosses (à droite du "a" dans les gadgets) attrapez une partie du dessin puis allez faire un tour du coté de la barre menu avec le bouton droit enfoncé, déroulez le menu "Brosse" descendez jusqu'à "redimensionner" et enfin libérez la pauvre souris dans le sous menu "Librement" . ouf ! Lorsque vous revenez dans la zone de dessin vous reconnaissez la petite fleche du choix de la taille, il ne reste plus qu'a appuyer sur le bouton gauche et à

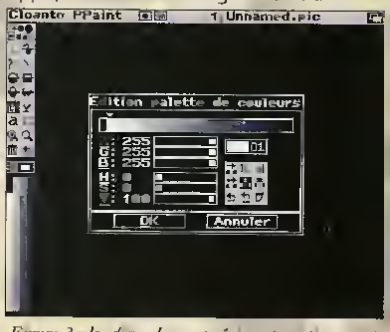


Figure 2 : les dégradés sont gérés automatiquement

Figure 3 : l'outil de réglage des formes pleines

déplacer le curseur pour modifier l'aspect de votre dessin. Remarquez bien qu'en grossissant une brosse, les petits pixels du départ deviennent de gros pâtés comme s'ils étaient observés à la loupe. Cliquez avec le bouton droit sur le sélecteur de brosse et celle-ci reprend sa forme originale. Ainsi, pour reprendre l'exemple de l'arbre seul qui peut faire une forêt, il faudra dessiner un grand arbre pour ensuite le réduire et non l'inverse !

Oh ! La belle rouge, verte, bleue

Ce titre n'est pas anodin, car ces trois couleurs sont la base de l'image électronique , faites cette expérience : prenez une loupe, pas celle de *PPaint*, non, une vraie et observez de près votre moniteur ou encore le téléviseur familial : vous ne verrez que des petites pastilles ou bâtonnets de ces trois couleurs. Si vous l'ignoriez, détendez-vous et faites-vous à cette idée car le réglage de la palette en dépend. A votre avis, que faut-il faire pour accéder au choix d'une palette bien à vous ? Ceux qui ont trouvé sont très forts, les autres le seront à la ligne suivante. Il suffit de placer le pointeur sur le témoin de la couleur active et de presser le bouton droit. Dans la boîte de dialogue vous n'êtes pas surpris de trouver trois curseurs R, V et B. Avec le bouton gauche cette fois, cliquez sur la première couleur qui doit être grise, faites glisser les curseurs, l'effet produit parle de lui-même. Il suffit d'admettre que le jaune est un mélange de rouge et de vert, les autres nuances se trouvent de manière plus intuitive.

Nous allons à présent créer un dégradé de couleurs pour dessiner en un clin d'œil une molécule complexe. La première couleur sera noire (RVB au minimum), la seconde sera blanche (RVB au maximum), enfin réglez la toute dernière couleur de la rangée en bleu très sombre. Pour réaliser notre tour de magie, alors que la dernière couleur est sélectionnée, cherchez dans le groupe de gadgets celui qui représente un ! au dessus d'un pointille, voilà, cliquez dessus, puis, juste après, sur la deuxième couleur blanche de la série. Vous devez avoir sous les yeux l'équivalent de la figure 2.

Bonjour les boules...

Pour que le dégradé que vous venez de faire soit pris en compte, il faut quitter la boîte de dialogue en appuyant sur "ok", ensuite la couleur active, celle d'avant-plan, doit être le blanc, vous cliquez dessus avec le bouton gauche et la couleur d'arrière-plan doit être la dernière en bas à droite de la palette, vous cliquez donc sur ce bleu très sombre avec le bouton droit. Il reste à accéder au paramétrage du disque plein qui vous est présenté à la figure 3 (bouton droit sur le gadget du cercle plein) et à procéder aux mêmes réglages que l'illustration. Ok, dessinez un disque d'environ deux centimètres de diamètre, c'est magique, il ressemble à une sphère brillante. Sélectionnez-la en brosse puis activez l'aérographe, dessinez en deux secondes une belle molécule spiralée. Si vous retournez dans le réglage des couleurs, vous pouvez modifier à loisir les nuances du dégradé, en rouge par exemple comme le montre la figure 4.

Suite et fin

Si vous avez patiemment suivi ces exercices, vous pouvez maintenant découvrir les nombreuses autres options en appliquant toujours le même principe de différenciation des boutons de la souris. Les plus heureux d'entre vous pourront dessiner en 256 couleurs et en haute résolution s'ils ont suffisamment de mémoire. Le vrai secret reste invariablement le travail et les exercices, n'hésitez pas à faire reconnaître votre talent par vos créations originales. ■

Figure 4 : huit secondes montre en main !

Nouvel épisode des aventures d'Amos et Blitz, nos deux spécialistes de la programmation. Encore et toujours des scrollings pour le premier, et un Dreamette's Mastermind pour le second. Quelque soit votre choix, vous ne serez pas déçu.

3e PARTIE

Scrollings

FRANÇOIS LIONET ET JEAN-BAPTISTE BOLCATO

Voici la troisième partie de l'Ami Amos dédié aux scrollings. Nous allons voir aujourd'hui quelle est la meilleure méthode pour obtenir un défilement parfait en cinquante images par seconde avec Amos. Vous n'aurez plus qu'à ajouter vos sprites au-dessus du terrain pour réaliser un jeu du plus pur style shoot'em'up.

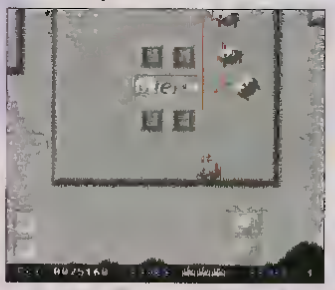


Figure 1 : affichage multiplexé du décor

Pour faire un scrolling, il suffit de déplacer la fenêtre de visualisation d'un écran sur toute la surface d'un écran géant grâce à l'instruction "Screen offset" (voir Amiga Dream n° 5 et 7). Malheureusement, qui dit scrolling infini, dit écran infini, et cela, *Amos* (et l'Amiga) ne le permettent pas !

Nous allons utiliser la méthode décrite dans le précédent numéro : on ouvre un écran deux fois plus haut (320x512) que la fenêtre d'affichage (320x256) avec deux zones de travail de 16 pixels chacune (total = 320x544). On affiche le décor aux deux extrémités (haute et basse), afin de pouvoir avoir un décor identique en début ou en fin d'écran. Le décor que l'on découvre a donc son frère jumeau caché juste en-dessous de lui, prêt à prendre le relais en cas de retour en début d'écran.

Tapez les lignes du programme sous éditeur *Amos* (ou *AmosPro*).

• on initialise notre texte (1),

• on ouvre et on place l'écran de travail 0 : 320 pixels en largeur et 544 en hauteur (c'est à dire 256+256 +16+16) en deux couleurs (2),

• on initialise la position de l'offset vertical de notre écran (3),

• vient alors la boucle principale, où l'on prend la ligne de texte suivante et on rajoute des espaces pour la centrer (4),

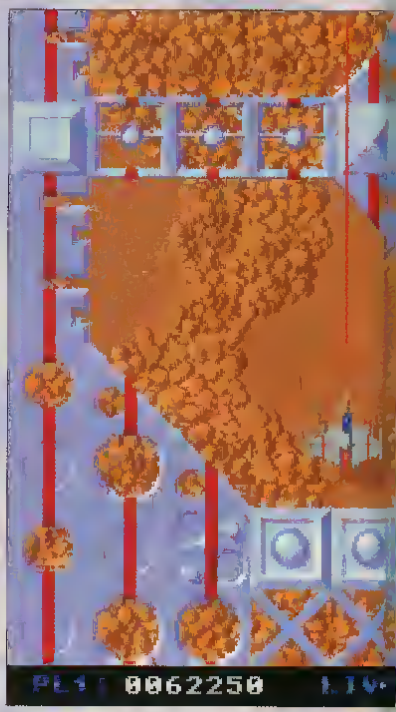
• on initialise la position verticale de la nouvelle ligne de texte (5),

• on affiche la ligne de texte dans les deux zones cachées des extrémités hautes et basses de la fenêtre (6),

• on scrolle tout ça huit fois (hauteur d'une ligne de texte = huit pixels) en déplaçant les offsets et les zones de tracé (7),

• et on recommence (8).

Le texte scrolle indéfiniment. Stoppez l'exécution du programme avec "CTRL+C".



Frottis coin

Affichage multiplexé du décor

Le programme précédent, relativement efficace, présente un inconvénient : il occupe très peu de temps machine la plupart du temps, mais

prend toutes ses aises lorsque l'on affiche la ligne de texte, une fois sur huit. Cela saccade énormement en 32 couleurs.
Pour y remédier, il nous suffit d'afficher le décor par petits morceaux.
Reprenons notre exemple : au lieu

tre : les tuiles

d'afficher toute la ligne d'un coup et de scroller huit fois à la suite, on va afficher une petite portion de ligne à chaque appel au scroll. On répartit beaucoup mieux notre consommation de temps machine.
Sauvez le programme précédent et remplacez les lignes suivantes :
• (6) effacer les deux lignes ;
• (7) -> (9) on affiche un morceau de texte à chaque pas de scroll ;
La figure 1 montre le principe de ce scrolling.
Cette méthode est utilisée par les plus grand programmeurs de jeux pour obtenir des scrollings impeccables en 50 images par seconde (ou "dans la trame" si vous préférez !)
Notez au passage que certains jeux (*Project-x*, *Superfrog*, *Body blows*...) accomplissent des prouesses en matière d'animation grace à l'astuce suivante : le scrolling et le personnage

```
(1)
TXT :
      Data "Amiga Dream et l'Ami AMOS"
      Data "viennent de vous apprendre"
      Data 'à programmer un scrolling"
      Data "vertical plein ecran de "
      Data 'longueur infinie''
      Data "etc..."
      Data '"
(2)
Screen Open 0,320,544,2,Lowres
Screen Display 0, ,320,256 Palette 0,$FFF
(3)
Y_OFFSET=48 : Screen Offset 0,0,Y_OFFSET
(4)
Do
Read T$
If T$="" Then Restore TXT : Read T$
S$=Space$((40-Len(T$))/2) T$=S$+T$+S$
(5)
Y_TXT=Y_OFFSET+16
      If Y_TXT<0 Then
Y_TXT=Y_TXT+288
(6)
Text 0,Y_TXT,T$
      Text 0,Y_TXT+288,T$
(7)
For I=1 To 8
Inc Y_OFFSET
If Y_OFFSET=288 Then
Y_OFFSET=Y_OFFSET-288 Screen Offset 0, Y_OFFSET
Wait Vbl
      Next I
(8)
Loop
(9)
For I=0 To 7
            X_TXT=I*40 : T2$=Mid$(T$,I*5,5)
            Text X_TXT,Y_TXT,T2$
            Text X_TXT,Y_TXT+288,T2$
Inc Y_OFFSET
If Y_OFFSET>288 Then Y_OFFSET=Y_OFFSET-288 Screen Offset
0, Y_OFFSET
Wait Vbl
      Next I
```

principal tournent en 50 images/s, tandis que les ennemis évoluent eux en 25 images/s. Cela permet de mettre deux fois plus d'ennemis simultanément, pour une impression visuelle quasiment parfaite !
Astuces astuces...
Vous trouverez sur la disquette du magazine deux exemples "ART8_SCROLL1.AMOS" et "ART8_SCROLL2.AMOS" affichant des scrollings verticaux "plein écran" dans le plus pur style shoot'em up

Dreamette's Mastermind

PIERRE-PHILIPPE LAUNAY, CRÉATEUR D'ABE

La Dreamette est devenue une véritable vedette Normal quand on a 18 ans, une jolie frimousse, un esprit supérieur... et un superbe Amiga.

Son numero d'interphone ? Facile : vous rentrez un code en quatre chiffres et hop son Amiga détecte aussitôt vos essais mathématiques bien places par une lumière verte, et mal placés par une couleur pâlotte et jaunâtre. La, c'est des maths comme je les aime. Mais attention, vous devrez trouver son code en moins de temps que celui que vous proposerez à son Amiga... Et n'en profitez pas pour lui parler d'autre chose que de l'Amiga !

Car c'est en fait la version réduite de ce célèbre casse-tête des années 75. Dans cette version, seule la partie la plus intéressante est (dé)codee, celle où l'Amiga réflechit contre vous. On rentre directement les codes déjà trouves dans le tableau nommé Tampon() et on rentre les réponses déja données dans les deux autres tableaux Vert () et Pâlot (). Et quand c'est tout vert, c'est tout bon.

On décortique chaque code de quatre chiffres en quatre chiffres, puis on compare aux solutions deja trouvees.

Ce codage est largement incompict, et pour avoir toutes les faveurs de la Dreamette, il vous faudra ajouter toutes ces petites choses qui font la saveur subtile et indefinissable où la soirée vespérale precède la clarte subliminale, à cet instant précis, ou, me disais-je, ah oui, le jeu deviendra vraiment accessible à l'utilisateur. Il suffit de rajouter : une image pour le fond, le bruitage et la musique, un vrai menu.

L'Amiga est d'ailleurs la seule plate-forme permettant de réaliser tout cela proprement en vrai multitâche. Pensez aussi à l'interactivité entre le joueur et la Belle :

- remplacer tous les chiffres par des codes couleurs ;
- mettre une fonction Input de saisie du code.

En resume, WBStartup permet de rendre le programme lançable sous Workbench et la fenêtre, créee par Window, sera nécessaire pour les affichages et vos futurs menus. Mais voyez plus bas.

Dim est une fonction tres puissante. Il est souvent tres commode de stocker les resultats sous forme de tableaux . Dim réserve alors toute la mémoire qui lui est nécessaire. Chaque élément du tableau est ensuite facilement reperé par son numéro de position dans le tableau. Le premier élément portera le numero 0. Par exemple vert(0) se voit attribuer ici la valeur 1. Et ainsi de suite.

Plus généralement, un tableau est un regroupement de données, toutes du même type, qui portent un nom. Chaque donnée peut être manipulee en spécifiant (ne nous leurrons point !) le nom du tableau, suivi d'un numéro qui représente l'indice de l'élément desiré. Rien ne nous empeche donc de gérer le plus simple comme le plus complique, jusqu'au calcul en temps réel des images en trois dimension... mais ça c'est une autre histoire. ■

Dreamette's Master mind

```
Dim c_sais(),rang()
Dim tampon(1),vert(10),palot(1)
essais=Int(Rnd(999))
WBStartup ; Rend le lançable sous Workbench
FindScreen 0 ; Se positionne sur l'écran Workbench
WBenchToFront_ ; Puis mis en premier plan
Window 0,64,34,320,170,$140e,"L'esprit superieur de la Dreamette",1
Wind w%pit 0 , Tout entrée par notre fenêtre
Window Output 0 , L affichage se fera ici
tampon(0)=1234 ; les nombres à rentrer
tampon(1)=4567
tampon(2)=6724
palot(0)=0 ; les nombres mal placés
palot(1)=1
palot(2)=0
vert(0)=1 ; les nombres bien placés
vert(1)=0
vert(2)=0
WLocate 10,10 ; Positionnement du curseur
Print "(Début de la recherche essais.")"
WLocate 10,20
Print "Tentative 1 " tampon(0) " vert=" vert(0)," Pâlot ",palot(0)
WLocate 10,30
Print "Tentative 2 ",tampon(1)," Vert " vert(1) " Palot=",palot(1)
WLocate 10,40
Print "Tentative 3 " tampon(2)," Vert " vert(2) "Palot " palot(2)
reussite=False
Repeat
x=0
While tampon(x)<>0
tampon=tampon(x)
x=x+1
rang(0)=Int(tampon/1000)
rang(1)=Int((tampon-rang(0)*1000)/100)
rang(2)=Int((tampon-rang(0)*1000-rang(1)*100)/10)
rang(3)=Int(tampon-rang(0)*1000-rang(1)*100-rang(2)*10)
If reussite=False
essais=essais+1:MOD 10000
essais(0)=Int(essais/1000)
essais(1)=Int((essais-essais(0)*1000)/100)
essais(2)=Int((essais-essais(0)*1000-essais(1)*100)/10)
essais(3)=Int(essais-essais(0)*1000-essais(1)*100-essais(2)*10)
EndIf
vert=0 ; recherche des verts
For chiffre=0 To 3
If rang(chiffre)=essais(chiffre)
essais(chiffre)=essais(chiffre)+10
vert=vert+1
Vert(x)=vert(x)+vert : vert=vert
EndIf
Next chiffre
If vert=vert(x)
pâlot=0 ; recherche des palots
For chiffre=0 To 3 ; on compare
For place=0 To 3
If rang(chiffre)=essais(place)
essais(place)=essais(place)-10
pâlot=palot+1
EndIf
Next place
Next chiffre
EndIf
If palot=palot(x)
jeu=jeu+1
Else
jeu=0
EndIf
Wend
If jeu=3
jeu=site=True
EndIf
WLocate 10,60
Print essais," Vert ",vert," Pâlot ",palot
Until reussite=True OR Event=$200
WLocate 10,80
Print "Code propose : ",essais
Mouse=Wait ; Clic et clac et collegram
End ; Ne pas l'oublier en fin de codage
```

Free Distribution Software, c'est tout l'Univers du Domaine Public pour votre Amiga...

Les jeux sont prêts à l'emploi et sont compatibles avec les Amiga 500 (1 Mo), 500+, 600 & 1200. La compilation de 26 superbes jeux : 96 Frs !!!

COMPIL # 6

ALIENS
BLACK DAWN
COURT ROOM
D-SOLVE
DOT 2 DOT
ERIC WATCH YOUR STEP
GALAXY 93
GLODRICK
GOLD RUSHER
HUSKERDU
INTENSE
MEGAMIND
NOSTALGIUM
POLLYMORF
PONTOON
REVERSE
RUEDA
SPACE RESCUE STEP 2
TACTIK TANK
THUNDERTRON II
TILES
TRON
WEBZ
XATOMS

COMPIL # 7

ALIEN HUNTER
AMASTERMIND
ASOKOBAN
BOBS GARDEN
BREAK OUT
CHINESE CHECKERS
COIN DROP
COW WARS
DELEMMA
DRIVE WARS
E-TYPE II
GX2000
HOLLYWOOD TRIVIA
KABOOM
LEEDINGS
MATCH PATCH
MICROBES
OBLIVION
PACMAN
PIPE MASTER II
RAID II
SEIGE OF THE BEAST
TURBO THRUST
VEKTOR
WACKMAN
WASTERLANDS

COMPIL # 8

ARAZMAX
ATOMS
BALLOONACY
BOULDER COLLECTION
CAFFEINE FREE DIET
CLIFF HANGER
CNU CHESS
COLOURS
CRAZY PIPE
CUBIS
DESCENDER
DIAMOND THIEF
DOUBLE SQUARES
FRUIT PANIC
GERB GAME
GRAVITY ATTACK
HEAD GAMES
INMID-O-MATIC
KRILLIAN INCIDENT
LITTLE BOULDER
O-BIC
REVELATION
RUSH HOUR
TRAIL BLAZER
YELP

COMPIL # 9

ARENA
BLOAD RUNNER
BUNNY BLAST
CRAVE
CRYPTOKING
DESERT DEFENCE
ELEVATION
FRUIT SALAD
FURMYRE
GIDDY
MECHAMOID
MEGARACE
MONACO
MUTANTS FROM MARS
NEW STUBB CITY
PAC SIM
PARTICLE MAN
PATIENCE
POINT TO POINT
PSYCHO SANTA
REBOUND
RUMMY
SKODA CHALLENGE
THE LAST OCREST
WACKY WABBIT
WARRIOR

COMPIL # 10

ARTILLERUS II
BACKGAMMON
BOULDERDASH COL 1
BRAINBOW
CHAINSAW MASSACRE
DUNGEON FLIPPER
ELEVATION II
FIRE BLASTER
GLADSTONE NAME GAME
GRIBIT
HOSER BACKGAMMON
LAMER BUG
MARBLE SLIDE
MR & MRS ORG
PARAHEMMOT
PROJECT BUZZBAR
RASTERBIKE
SNAKE V1.2
SPACE WARS
SUPER BLOCKOUT
TRAX
TUMBLE TOTS
WORMS
XENON III

UGA Newsflash

Les meilleures créations graphiques & musicales

UGA # 3 - Music #1
UGA #17 - Music #2
UGA #18 - Music #3
UGA #19 - Music #4
UGA #25 - Music #5
UGA #26 - Music #6
UGA #27 - Music #7
UGA #36 - Music #8
UGA #37 - Music #9
UGA #38 - Music #10
UGA # 5 - Art #1
UGA # 6 - Art #2
UGA #20 - Art #3 (AGA)
UGA #21 - Art #4
UGA #23 - Art #5
UGA #24 - Art #6
UGA #33 - Art #7 (AGA)
UGA #34 - Art #8 (AGA)
UGA #35 - Art #9
UGA # 7 - Module #1
UGA # 8 - Module #2
UGA # 9 - Module #3
UGA #10 - Module #4
UGA #11 - Module #5
UGA #12 - Module #6

12 Frs par disquette !

Disquettes utilisables à partir du système 2.04

(AGA) = pour A1200/4000 seulement

Vous aimez la Techno ????

Nous tenons à votre disposition 25 disquettes pleines de modules de musique Techno Trance HardCore Dance. Les modules sont utilisables sur ProTracker 2.15 (ci-contre). Vous pourrez les écouter, les modifier, créer vous même de nouveaux megamix (12 Francs par disk)

Réf : **TECHNO #numero**

3615 FDS

Des milliers de logiciels (jeux, utilitaires divers, images, demos, des photos pour adultes, des musiques, etc..) à télécharger pour Amiga & PC.

Les rubriques spécialisées, le dialogue direct entre connectés, les forums...

Chaque minute sur le 36.15 FDS vous fait gagner un crédit de 20 Ko à télécharger à moindre coût (0,13 Frs à partir de 22h30) sur le

36.14 FDS

2365 PROTRACKER 3.15
La version la plus récente de l'éditeur musical le plus utilisé sur l'Amiga !!! La référence absolue pour 12 Francs seulement ! Compatible avec tous les Amiga

2251 à 2290 THE PARTY 93 - MODULES Vol. 1 à 10
10 disks regroupant tous les modules de la Party 93 et utilisables avec ProTracker. Au prix unitaire de 12 Frs

Sélection des meilleurs démos, music-disks, slides-show 12 frs / disk.

DEMOS SPECIAL AGA

2304 - TEAM HOI - MINDWARP
2305a - COMPLEX - ORIGIN (1/2)
2305b - COMPLEX - ORIGIN (2/2)
2306 - VIRTUAL DREAM-FULL MOON
2310 - INFECT - HARMAGEDDON
2371 - PENSPEX - HYPNOSIS
2377 - MOVEMENT - NUMB

DEMOS

2307 - SANITY - ARTE
2308a - SPACEBALLS-9 FINGERS (1/2)
2308b - SPACEBALLS-9 FINGERS (2/2)
2309 - SYNDICATE - 5 TO 12
2343a - ANALOGY - HYSTERIA (1/2)
2343b - ANALOGY - HYSTERIA (2/2)

MUSIC-DISKS DE TECHNO

2345 - DIGITAL ZONE - MUSIC DISK 2
2346 - ENERGY - RHYTHM DEVICE
2367 - ICE - HIGHLANDER (Preview)

MUSIC-DISKS

2348a - Abyss-Music For The Lost (1/2)
2348b - Abyss-Music For The Lost (2/2)
2349a - ANTHROX - P.O.N.D. (1/2)
2349b - ANTHROX - P.O.N.D. (2/2)
2372 - STATIC BYTES - KuglePolen

SLIDES-SHOW

2321 - NetWork Inc - Dream Machine
2344a - Beyond Force - Sorayama (1/2)
2344b - Beyond Force - Sorayama (2/2)
2366 - INSTINCT - Saturne 33 Slide

Reference FDS2324
LE KIT INDISPENSABLE CONTRE LES VIRUS
*** VIRUSZ II 1.02**
*** VIRUSCHECKER V6.33**
12 Frs seulement !
Compatible avec les Amiga équipés du système 2.04 ou+

Tous les disks des collections CAM, FISH, DPAT, UGA, AMATEUR RADIO, ASSASSINS CLIP, FDS, etc... sont disponibles. Un choix de plus de 5000 disquettes vous attend. Catalogue seul : 20 Frs ou 15 Frs si vous passez une commande.

FDS2327 MagicWB_v1 2p
Vous permet de remplacer les icônes originales de votre Workbench par des icones bien plus jolies en 8 couleurs. Il est nécessaire d'avoir un disque dur et le système 3.x (donc pour A1200 & 4000). 12 F seulement.

Reference : ASIUTILS 6 & 7
2 disquettes pleines d'utilitaires astucieux pour faire fonctionner un grand nombre d'anciens logiciels et jeux sur votre 1200
Les deux disquettes : 24 Frs

Référence FDS2326
ARestaure : permet de récuperer les fichiers effacés. **FixDisk** : Vérifie les disquettes et les fichiers sur les disquettes. **DCOPY V3.1** : Puissant copieur de disquettes. Le tout : 12 Frs !!!

Unités Centrales & Extensions

AMIGA 1200 : 2 490 Frs
Différentes configurations avec disque dur installé + 20 Mo de DP. Nous consulter
- CD32 + 2 jeux : 2 490 Frs
- Module FMV pour CD32 : 1 690 Frs
- PhotoLite (Permet de lire & afficher des PhotoCD sur CD32) : NC
- The Communicator (fait communiquer un Amiga & un CD32...) : NC

EXT. RAM A500/600/1200

- 512 Ko 32 bits+horl. A500 : 290 Frs
- 1 Mo 32 bits + horl. A600 : 490 Frs

Carte Accélératrice A1200

- 4 Mo 32 bits - Ext. à 8 Mo + horloge + support copro. A1200 : 1 990 Frs
- Coprocesseur 68882 / 33 : 890 Frs

M.TEC 1230/28 - 68030 à 28 Mhz extensible jusqu'à 8 Mo. Support co-processeurs. 0 Ko : 1 990 Frs
Avec 4 Mo : 3 180 Frs

Nous consulter pour les autres modèles et les autres configurations

Lecteurs de disquettes

- Lecteur ext. 3.5" 880 Ko : 490 Frs
- Lecteur interne 3.5 880 Ko : 490 Frs

(précisez le type de votre Amiga)

- Lecteur ext. 3.5" 1.76 Mo : 1 190 Frs
- Lecteur int. 3.5 1.76 Mo : 990 Frs

(Pour les Amiga avec Rom 2.04 ou +)

Disques durs Amiga 600/1200

60 Mo : 1 490 Frs
120 Mo : 1 990 Frs
170 Mo : 2 490 Frs

Divers

ROMShare A500 (sans Rom) : 289 Frs
ROMShare A600 (sans Rom) : 329 Frs
Rom 1.3 : 200 Frs
SOURIS MECANIQUE : 190 Frs
AMOS PRO : 690 Frs
HOME MUSIC KIT (VF) : 409 Frs
PAINTER 3D (VF) : 429 Frs

God Booster Group Schemat'x Collection
Plus de 360 positions à découvrir sous forme de schémas... C'est original et surtout très amusant !! Distribué en deux disquettes. 21 Frs la disquette soit 42 Frs pour les deux. Référence : SH2400a&b pour systèmes 2.04 et + ** Pour adultes seulement !!! **

BELIER PRODUCTION
OomPub & Co
Un magazine en Français sur disquette avec des infos des news des cours des interviews. ***21 Frs par disk !***

SH1177a&b DomPub & Co #1
SH1228 DomPub & Co #2
SH1407 DomPub & Co #3
SH1763 DomPub & Co #4
SH2043 DomPub & Co #5
SH2279 DomPub & Co #6

Bon de commande à renvoyer à : Free Distribution Software SARL, 82 rue de Sailly, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX. Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

NOM : _____ **PRENOM :** _____
ADRESSE : _____
CP : !_!_!_!_!_! VILLE : _____

Date et signature :

Numéro des compilations : _____
Numéro de référence des disquettes : _____

Nbre de compilations ..... x 96 Frs = ... Frs.
Nbre de disquettes ..... x 12 Frs = ... Frs.
Nbre de disks (SH...) ..... x 21 Frs = ... Frs.
Catalogue complet : 15 Frs = ... Frs.
FORFAIT DE PORT OBLIGATOIRE = 25 Frs.
Option envoi recommandé : 12 Frs = ... Frs
MONTANT TOTAL A REGLER = ... Frs.
( ) par chèque ou ( ) mandat joint à la commande

Si vous possédez une Carte Bleue et si votre commande atteint 100 Frs, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 19 h (par minitel 24 h/24). Les commandes qui ne concernent que les disquettes du domaine public passées avant 13 h sont traitées le jour même. *Vous pouvez commander le matériel sur papier libre. Le port est de 35 Frs, 60 Frs pour les unités centrales.* Prix révisables sans preavis - VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT.

Les marques citées sont déposées

La Dreamette vous répond

Questions betes ?
Salut Dreamette,
Je possède un Amiga 1200 et j'ai quelques problemes
1) Je voudrais que tu me conseilles un kickstart 1.3 me permettant d'installer les jeux conçus pour les Amiga 500, mais sans perdre la puissance de mon 1200. Est-ce que ce kickstart existe, et si c'est le cas, peux-tu m'indiquer dans quel magasin ?
2) Tu vas peut etre trouver cette question bête, mais que veut dire ROM 1.3 ou ROM 2.0 ?
3) Quels jeux me conseilles-tu entre Mister nutz III et Brian the lion (sur 1200 bien sûr) ?
4) Moi aussi je suis comme toi, je déteste les pirates.
5) Enfin, la petite derniere et non des moindres, l'Amiga 1200 a-t-il un bon avenir ?
Nicolas, France.
Hello Nicolas,
Et bien, je vais repondre avant tout a ta deuxieme question : a quoi correspand le terme ROM ? Cela veut dire Read Only Memory ce qui donne en bon français "memoire en lecture seulement" : ce sont donc des memoires (tu sais, ces petits haîtiers noirs plantes sur une carte (electronique) dans lesquelles il est impossible d'ecrire et donc de modifier l'état des bits (bien que... et si je ...? Non meme pas comme ça ! Je croyais pourtant etre une experte dans le changement d'état des bits). Venons aux numéros (1.2, 1.3, 2.0, 3.0) ils indiquent la version du programme stocké dans cette ROM (dont, je te le rappelle, les bits restent en etat ... et pourtant ...). Le programme est nomme kickstart et sert au demarrage et a l'interface Amiga utilisateur (et cette partie du programme s'appelle "Intuition"). Il est donc équivalent de parler de ROM 1.3 ou de kickstart 1.3. Tu me demandes de te conseiller un kickstart. Il existe effectivement sur le marché differentes sortes de kickstarts et de versions différentes. En effet, ceux-ci pouvaient etre interessants pour le possesseur d'un modèle d'Amiga tout recent ce qui entraînait un probleme de compatibilite (par exemple, lorsque le 1200 est sorti, environ un cinquieme des jeux ne fonctionnait pas dessus). Mais ce n'est plus le cas maintenant (tous les jeux edites depuis ou moins un an fonctionnent sans probleme sur le 1200). A propos des kickstarts vendus, certains sont en ROM et il faut donc ouvrir l'Amiga, enlever la ROM d'origine, mettre un multiselecteur de kickstart (ça se vend partout pour pas cher) et ajouter la nouvelle ROM et remettre l'ancienne : ce qui, premierement, annule la garantie et deuxiemement n'est pas sans risque dans le cas où tu ne serais pas un pro du bidouillage. L'autre possibilite est d'acheter un kickstart installable en RAM ou Random Acess Memory, c'est a dire "memoire en acces oléatoire" (ou memoire vive) ce qui signifie que cette fois-ci l'état des bits est modifiable a volonte (je savais que la cause n'était pas perdue !) mais pas dans ce cas ! Le kickstart est certes en RAM, mais une astuce de programmation du système de l'Amiga fait qu'il est impossible d'ecrire dans la partie de la RAM utilisee par ce kickstart : et donc l'état des bits ne peut pas être change ! (oh non !). Le principal probleme dans ce cas est la perte de 512 Ko de memoire vive. J'ai une petite histoire a racanter a propos de ces kickstarts en RAM "protegée" : l'Amiga 1000 avait en standard une zone en memoire vive qui était réservée au kickstart. Il fallait donc a chaque allumage de la machine, mettre une disquette kickstart puis apres son charge ment, mettre une disquette Workbench : ce qui était plutot fustidieux. Pour simplifier, les ingenieurs de Commodore incorporerent dans les modèles suivants (A500, A2000, A600, A1200 et A4000), une veritable ROM kickstart : ce qui etait franchement plus pratique pour l'utilisateur mais pas pour l'évolution de la machine. Alors que sur l'Amiga 1000, il suffisait de changer de disquette pour changer de kickstart, sur les autres Amigo la même operation demandait un changement de ROM (et donc un prix plus élevé et un risque de mauvaise manipulation). Les ingenieurs se sont penchés sur le probleme et ont trouve la solution en sortant l'Amiga 3000 reprendre l'idée de la zone protegee de l'Amiga 1000 en utilisant le MMU du 68020/30/40. En ce qui concerne ta troisieme question, je te conseille de regarder les resultats des tests de ces deux jeux. La reponse a ta derniere question est la suivante : oui, sans aucun doute, mais seulement si Commodore a les moyens de vendre cette fabuleuse machine (voir l'article dans ce numéro)

Je cherche du travail
Salut Dreamette,
Je vous ecris pour vous dire que j'adore votre magazine (et aussi pour envoyer mon bulletin de participation au concours K240). J'ai une question à vous poser : que faut-il faire pour devenir testeur de jeux chez vous ?
Sebastien, Vandoeuvre Les Nancy
Nous avons déja une equipe de testeurs (Gregory, Stephane, Wim Sical...) mais si tu es interesse par tester certains jeux (ou tout simplement donner ton opinion) tu peux m'envoyer un courrier genre CV où tu n'oublieras pas de mettre la catégorie de jeux préférée (arcade, aventure, reflexion, etc.).

Levé du pied gauche ?
Salut les mecs ! Euh... mademoiselle !
Je vous envoie donc votre sondage et j'en profite pour vous glisser un petit mot... *(NDLR : malheureusement, nous avons ete obliges de couper une grande partie de ce "petit mot" de plusieurs pages pour des raisons de place...)*
Maintenant ale ! mes reproches qui n'engage que moi :
1) les tests de jeux sont bidons ! ils sont courts et avec une ou deux photos quand un élan de generosite devient irresistible en calculant les bénéfices nets de vos ventes,
2) le nombre de pages est bas, vu la place honteusement prise par la BD et les pubs,
3) le prix est trop élevé, beaucoup trop ! (ne me dites pas que la disquette est chere !)
Laurent, Morlaix
Hello Laurent
Ouh la la ! En voila un courrier agressif ! Alors Laurent, tu en veux a tout le monde, meme a moi ? Que pourrais-je faire pour te calmer ? En attendant d'avoir ta reponse, voici quelques explications :
1) TOUS les jeux dont nous parlons dans Amiga Dreom sont testes de façon intensive et les photos sont faites a la redaction (et ne viennent pas des éditeurs). Le nombre de photos ne depend pas du bénéfice de nos ventes (et heureusement !) mais tout simplement de la place disponible sur la page.
2) Nous avons environ une dizaine de pages de publicite ce qui est très peu dans un magazine tel que le nôtre. Il faut bien amortir une partie du prix de fabrication d'Amiga Dream.
3) Et oui la disquette est chère ! Pour que les lecteurs n'aient pas de probleme de lecture de disquette, nous prenons des disquettes de qualité (type "zero défaut") et non des "démarquées". De plus, la disquette entraine des surcoûts non negligeables comme la mise en place des logiciels (dont des logiciels commerciaux

comme PPaint, Cinemorph, Quickwrite, etc), sa duplication (à près de 60 000 exemplaires !), et le conditionnement de la revue

Groupies

Chere Dreamette,

Nous n'arrivons plus a dormir à force de penser à toi. Tu es si belle et tu as réponse a tout, alors voici nos questions :

1) Amiga 1200 : pourrais-tu reexpliquer comment afficher une image Iff sur mon Workbench 3.0 ? (plus clairement que dans le n° 5, STP).

2) CD 32 : je voudrais savoir a quoi sert la prise "AUX" a côté de l'emplacement des joysticks sur la CD 32 ? Au casque virtuel ? Doc Albin (possesseur d'un 1200) et le Dreameur (possesseur d'une CD 32)

Salut les mecs,

Comme vous êtes mignons de penser à moi comme ça, vraiment je suis très flattée ! Je croyais que les explications données dans le n° 5 étaient suffisantes. Je vais reprendre l'explication parce que c'est vous (attention ce qui suit n'est valable que pour les versions 2 et 3 du Workbench) : dans le répertoire "prefs" se trouve l'utilitaire "WBPattern". Celui-ci sert justement à l'affichage de différents fonds ("pattern" ou image Iff) sous le Workbench. Pour afficher une image Iff, il suffit tout simplement de cliquer dans l'option "type" et choisir "image" (ou "picture" pour les Workbench en anglais). Encore une chose : n'oubliez pas de choisir le bon nombre de couleurs grace à l'utilitaire 'ScreenMode"

Impossible, j'attends toutes vos questions simples, techniques ou plus personnelles. Envoyez-moi également vos réactions aux grands thèmes du moment : le piratage, l'informatique qui rend malade, l'image virtuelle, la violence dans les jeux vidéo. Que le vent des collines bleues vienne caresser vos cheveux,
au mois prochain !

Complétez votre collection d'Amiga Dream !

Amiga Dream N°1
Test de la console CD-32
Aladdin et l'image de synthese
Jeux : Hired guns,
Space hulk, Genesia. ,
Les nouveautes de l'ECTS
Labo : Brilliance, DMCS
En pratique : video
CD Dream : Pinball fantasies, Diggers, Oscar
Disquette
DSS, logiciel musical commercial complet, Tetris Pro tetris de qualite commerciale, Hermes un logiciel de telechargement

Amiga Dream N°2
Dossier : les jeux de role
Reportage Atacom 93
Jeux : Cannon fodder
Alien breed II
Labo : les numériseurs, disques Archos
En pratique : musique sur DSS
CD Dream : Zool, Sleepwalker, Labocode
Tout sur la carte FMV
Disquette
Amos Turbo, extension Amos
Praxtel : démo d'emulateur Minitel
5 Jeux

Amiga Dream N°3
Dossier : les jeux d'horreur
Reportage : Supergames show
Jeux : Second samurai, Jurassic park, Fury
Comparatif imprimantes (1re partie)
Labo : Video backup, Personal paint, Spectrum
En pratique : tout sur les modems
CD Dream : Microcosm, Sensible soccer
Disquette
Cinemorph : logiciel commercial de morphing, Space invasion, jeu de space invaders, Xmas lemmings

Amiga Dream N°4
Dossier : les virus
Reportage : CES de Las Vegas
Jeux : Mister Nutz, Simon
Perihelion
Reportage : Demo party 93
Labo : Scala MM300, DiskExpander
Comparatif imprimantes (2e partie)
En pratique : morphing sur Cinemorph
CD Dream : Labyrinth, Prey,
Castels II

Disquette
QuickWrite : traitement de textes commercial,
Klondike, jeu de reussite
Virus checker, anti-virus, Démo du mois

Amiga Dream N°5
Dossier : sex'n Amiga
Reportage : la télé interactive
Jeux : Brian, Skidmarks, Puggsy
Démos : Complex commente Origin
Labo : Blitz Basic, Starlock, MediaPoint
En pratique : tout sur Quickwrite
Amos : apprenez a 'scroller'
CD Dream : reportage Cryo et Megarace
Jeux CD : Seek, Dennis, Defender
Disquette
Skidmarks, une course de voitures
Abackup, un logiciel de sauvegarde de disque dur, Coktail, 70 fiches coktails, Démo du mois, Fichiers Amos

Amiga Dream N°6
Dossier : spécial Imagina 94
Reportage : La saga d'Hebdogiciel
Jeux : Darkmere, Legacy of sorasil, Brian 1200, Liberation
Labo : ADPro 2.5, Quarterback...
En pratique : l'utilisation d un genlock
CD Dream : Global effect, Disposable hero, Bubba'n'stix, Summer olympix
Disquette
Personal paint lite, logiciel commercial de dessin AGA. Nibble : jeu d arcade. Bioz II, pour calculer vos bio rythmes. Sources Blitz Basic

Amiga Dream N°7
Dossier : le piratage
Pleins feux : l'ex directeur de Commodore s'exprime
ECTS : toutes les nouveautes Amiga et CD-32
Jeux : Beneath a steel sky, Sabre team, K240, Manchester united
Demos : palmares de la Gathering 94
Labo : Scenery animator, PAR, Vidi 24...
En pratique : PPaint 1ere partie
CD Dream : Special trucs et astuces
Jeux CD : Chaos engine, Donk, Lotus, Furry...
Disquette
Canon studio, logiciel d'impression
Dotz et des, jeux de réflexion
Hemroids : classique d'arcade
Calendar, calendrier perpétuel

Je désire commander :

Je commande, au prix unitaire de 40 francs, les numéros suivants ❑1 ❑2 ❑3 ❑4 ❑5 ❑6 ❑7
Veuillez trouver ci-joint un chèque de ... x 40 francs + 8 francs de port* = ... francs à l'ordre de Posse Press
Coupon a retourner a Posse Presse / Anciens numéros, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon
Nom ... Prénom ...
Adresse ...
Code postal ... Ville ...
* tarif pour France métropolitaine uniquement : CEE/Suisse/Dom Tom : 18 francs ; Reste du monde : 34 francs

Petites annonces

Ventes

Vds A600 2 Mo + DD 20 Mo + jeux sur DD + joystick + souris + tapis 3 000 F. Munier Jean-Marc, 62 route de Blois 45740 Lailly en Val. Tel : 38 44 73 16

Vds DSS + VF 600 F, Brutal Football et Stradust 100 F pces jx et logiciels originx. Tel : 88 29 54 23. Demander Olivier.

Vds A4000/040 DD 120 Mo, 6 Mo RAM (dec. 93) : 10 000 F. filtre electronique DG 40 : 1 000 F. Tel : 26 65 92 80 (Eric)

Vds A2000B + 2 lect + DD 40 Mo + Ecr + 9 mega de RAM + nombr. Access + logiciels. Etc. Tél : (16-1) 43 61 22 23.

Vds Amiga CD-32 neuf sous garantie sans jeu : 1 500 F. Tel : 94 54 42 39.

Vds Amiga 1200 + HD 80 Mo + DKB 1202 avec 4 Mo 32 Bits + nombreux logiciels dont Brilliance : 6 000 F. Tel : 98 06 89 61.

Vds console CD 32 + jx Oscar, Microcosm : 2 000 F. Tel : 93 77 23 07.

Vds jeux sur A1200 bas prix. Echange possible. Contactez Termes Jérôme au : 3, allee de la Massane 31770 Colomiers.

Vds logiciels sur Amiga 1200/600/500. Leroy Arnaud, 2 rue des Mathelins 62640 Fleurbaix. Tel : 21 27 62 14.

Vds jeu The settlers : 200 F. Daniel Jean Philippe, 21, rue de Talloires 68270 Ruelisheim.

Vds Simms 4 Mo : 800 F + Simms 8 Mo : 1 500 F en barrette 32 bits 72 broches. Basset Bruno. Tel : 21 97 82 74. Après 18h30.

Vends deux barrettes Simm 32 bits 1 Mo : 350 F les deux. Tel : 38 67 09 95 le soir.

Vds A500 (1 Mo) + mon. coul. 1084S + joys + souris (neuve) + jx originaux + 170 disks (boîte posso). Le tout tbe : 2 450 F. Fabrice : 46 60 02 68 (93)

Vds carte Pc AT286 pour Amiga 2000 avec Dos, lecteur 5"1/4. Contact C. Gindre 70, rue du Cluzeau 24000 Perigueux.

Vds Amiga 600 complet S/G + extension 1 Mo + horloge + joystick + 20 logiciels. Prix : 1 600 F. Bartoux Christophe, 15, avenue Boufflers Nancy.

Vds Amos le créateur + Kindwords 3. Possede WB 2.1 français. Contacter Pascal Revellin au : (1) 39 71 99 93.

Vds Amiga 500 + souris + alim + ext 512 Ko avec horloge + MK3 Action replay. Prix : 1 400 F. Tél : 21 74 63 42. Dpt 62. Demandez Jean Pierre.

Vds A1200 avec disque interne 80 Mo + 100 jeux et utilitaires recents + enceintes + joys + acc : 2 500 F. Bonfiglio : 46 23 19 61.

Vds A1200 + Overdrive 120 Mo + lecteur externe + 1084S + joypad + 130 disks : 4 000 F. Tel : apres 19 h au : 32 45 04 73. Demandez Nicolas.

Vds A1200 + DD 60 + Moniteur 1083S : 3 700 F + A600 + ext 1 Mo : 1 000 F + jeux recents : 100 et 150 F. Contacter Thomas au : 42 64 07 06.

Vds A500 plus + ext 1 Mo + switcher eler. avec ROM 1.3 et 2.0 + nbx jeux : 2 000 F. Tel : 46 07 84 38. Fabrice.

Vds Amiga 500 + nbx jeux pour 1 000 F. Tel : 85 89 25 85. Demandez Pascal.

Vds console Amiga CD 32 neuve (sous garantie 9 mois) cause dble emploi : 2 200 F. Contactez Frederic Ouagne au : (16) 71 40 66 50.

Vds G-Lock GVP : 2 500 F. Digit. Vidi 24 Rt : 1 800 F. Blizzard A1220/4 : 2 400 F, Video director : 1 000 F. Neufs et garantis. Tel : 84 29 30 91.

Vds Amiga 2000B Rev6 ROM 2.0 ECS tbe : 2 000 F. Tel : 35 98 02 24, apres 19 h.

Vds jeux sur Amiga neuf : 250 F. Tel : 67 53 98 60 ou cherche Amiga Dream n° 1 2 3 a très bas prix.

Vds jeux CD 32 : Pirates, Brutal foot, Sensible soccer, Zool, Whale's voyage + d'autres : 150 F l'un, des prix si plus. Tel : 76 51 87 46 apres 19 h.

Vds A4000/40 HD120 Mo-6 Mo + carte SCSI + 100 Mo HD + 1942S + nbreux softs : 13 500 F. Opalvision 20 : 1 500 F. Tel : 45 80 20 37 apres 19 h.

Vds A500 plus + ext 1 Mo : 1 000 F + HD GVP 52 Mo (ext D & Mo, Slot Pc et 68030) + NB logs : 1 000 F. Frame Buffer FB10 : 1 000 F. Tel : 26 84 84 65.

Vds A1200 + DD 214 Mo (RamP 40 Mo jeux, util) + Mon A1084 + joys : 4 500 F, modem V32 bis / V42 bis : 1 300 F. Tel : 34 69 52 80.

Vds jeux CD 32 : Fury of furries + Pirates + Dangerous street : 270 F, Trolls + Nigel Mansell + D/Generation : 270 F. Andre au : 88 98 80 03.

Vds jx 500-1200 de preference sur Tours. Deb bienvenue. Brault Anthony. 13, Mail David d'Angers. Apt 132. 37000 Tours. Tel : 47 38 46 67.

Achats

Achete CD-32 : 1 500 F ou 2 000 F avec 2 ou 3 jeux dont Microcosm. Hamadou. A les Sorbiers 73330 Pt de Beauvois. Tel : 76 32 80 39.

A1200 cherche contact sur region Lille pour echanges. Arhete simulateur. Demandez Thierry au : 20 03 19 33 apres 18 h.

Ach. ou ech. nbreux logs sur 500/1200, recherche Legend of valour. Wissart Arnaud, 5, rue Wattine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Contacts

Je recherche un traitement de texte pour Commodore 64 ou clavier de Commodore 128. Tel : 44 50 02 87.

Cherche manuel ou photocopie pour utiliser D-Copy en français. Tel : 40 98 21 44 Delobbe 86120 Roiffe.

Pour recensement et sondage cherche fille tout age qui possede une console. Tel : 88 78 63 81. Demandez Jean Marc.

Nouvelle sur Amiga 1200 cherche contact proximité le Raincy pour conseils, aide, échange... Tel : 43 81 61 37.

Recherche logiciel Spirit technology HDA506 pour instal de disk dur sur A2000 B + ech ou money. Tel : 43 61 22 23. Urgent.

Amiga Mag numero 3 vient de sortir. Tel : (16 1) 69 45 22 07 ou Amiga-Mag 4, rue de Châtillon 91260 Juvisy sur Orge.

Pour passer une petite annonce - Amiga Dream n°8

Les petites annonces sont gratuites et prioritaires pour les abonnés. 20 francs pour les non-abonnes en cheque a l'ordre de Posse Press/PA, 19, route de Vaugirard, 92190 Meudon. Seules les petites annonces redigees sur le bon original de ce numero et reçues avant le 5 du mois pour le mois suivant, seront publiees. La vente et l'echange de logiciels concerne uniquement les originaux. Amiga Dream se reserve le droit de refuser toute annonce portant a confusion. - Rubrique : ☐ Achat ☐ Vente ☐ Contact

Amiga Dream, 19 route de Vaugirard 92190 Meudon est edite pas Posse Press SARL au capital de 120 000 francs, 9 rue Neuve Et Germain 92100 Boulogne.
Representants legaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
Associes principaux : Francis Poulain, Christine Robert, Romain Canonge.
Directeur de publication : Francis Poulain. Tel : (16-1) 46 23 91 73.
Directeur commercial : Romain Canonge. Tél : (16 1) 46 26 78 67.
Assistante generale : Valerie Ambrosio. Tél : (16 1) 46 26 76 66.
Télecopie : (16-1) 46 26 84 00.
Redaction : (16 1) 46 23 90 48.
Redactrice en chef : Christine Robert.
Ont collaboré à ce numéro : Stephane Anquetil, Bioman, Philippe Berard, Jean-Baptiste Bolcato, Frederic Boullier, Carole de Landtsheer, Reza Elghazi, Gregory Halliday, Antoine Larmattan, François Lionet, Mister B., Vincent Oneto, Rod, Yann Serra, Wim Sical.
Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy.
Marc Milocco (stagiaire).
Illustrateur : Mouloud Oussid, Weg.
Bande dessinee : Weg.
Fabrication.
Photogravure : Promographic, Paris.
Impression : Berger Levrault Graphique, route Villiers St Etienne 54200 Toul.
Diffusion : MLP.
Dépot legal : a parution.
N ISSN : 1241-3976.
Commission paritaire : en cours.
Droits de reproduction : tous droits réservés. Copyright 1994. Toute reference à un article, toute citation ou utilisation du logo d'Amiga Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournes. La redaction decline toute responsabilite quant aux opinions formulees dans les articles, celles ci n'engageant que les auteurs. Les marques citées appartiennent a leurs proprietaires respectifs.

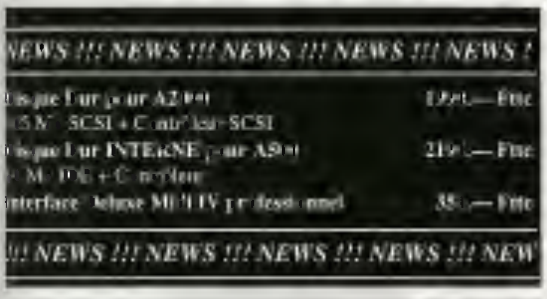
Les Prix
Le Service
La Valeur
La Qualité

CUDA
INFORMATIQUE

Vente uniquement par correspondance

CUDA Informatique S.A R.L. - 9, Rue Saulnier, 75009 PARIS, FRANCE
Téléphone (1) 42 46 47 60 Télefax. (1) 42 46 47 01
Ouvert du Lundi au Vendredi, de 10h à 13h et de 14h à 19h

Nouveau Catalogue sur demande



Super Promo du Mois

Imprimante "COMMOOORE" MPS 1270 — 1890.— Fttc
JET D'ENCRE

MEMOIRES

Amiga 500

CI512H	512K + Horloge	289.— Fttc
CI520	2 Mo + Horloge *Option 1 Mo Chip*	990.— Fttc
MegaChip2	2 Mo CHIP + Super Fat Agnus	1790.— Fttc

Amiga 600

CI605H	1 Mo + Horloge	490.— Fttc

Amiga 1200

CI1208	2 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1590.— Fttc
	4 Mo (Extensible jusqu'à 8 Mo)	1890.— Fttc
DKB1202	2 Mo (2 supports mémoires SIMM)	1790.— Fttc
	4 Mo (2 supports mémoires SIMM)	2190.— Fttc

LECTEURS

Double Densité

CI880	Externe tous Amiga	490.— Fttc
CI881	Interne A500/600/1200	460.— Fttc
CI882	Interne A2000/4000	460.— Fttc

Haute Densité 1.76 Mo par disquette, Nécessite WB2.04

CI176	Externe tous Amiga	1190.— Fttc
CI1761	Interne tous Amiga,	990.— Fttc

SCANNERS

PowerScan 4 Scanner à main 256 nv de gris	1490.— Fttc
Epson GT 6500 Scanner A4 600 DPI, Couleur	7790.— Fttc

CO-PROCESSEURS & OSCILLO's

68882 20 Mhz (PGA ou PLCC)	590.— Fttc
68882 33 Mhz (PGA ou PLCC)	790.— Fttc
68882 40 Mhz (PGA ou PLCC)	1090.— Fttc

CARTES ACCELERATRICES

Amiga 500 et Amiga 2000

Supra Turbo 28 4 Fois plus rapide	1290.— Fttc
M-Tec 520/1 68020 + 1 Mo + Support Co-pro	1990.— Fttc
M-Tec 520/4 68020 + 4 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/1 68030 + 1 Mo + Support Co-pro	2990.— Fttc
M-Tec 530/4 68030 + 4 Mo + Support Co-pro	3990.— Fttc

Amiga 600

M-Tec	68020 ou 68030 + Support Co-Pro	Tél

Amiga 1200

M-Tec 1230/28	68030 28 Mhz + Horloge + Support Co-Pro + MMU + Option SCSI II + Extensible jusqu'à 8 Mo	1990.— Fttc

DISQUES DURS (Tél pour divers Capacités)

Amiga 600 & A1200 inclus manuel et câbles

60 Mo Interne	1290.— Fttc
80 Mo Interne	1590.— Fttc
120 Mo Interne	1990.— Fttc

Amiga 500

Contrôleur Externe Seul + Rom Switcher + Support Mémoire	1130.— Fttc
Contrôleur Interne Seul	990.— Fttc

Amiga 2000

Contrôleur Seul SCSI	599.— Fttc
Contrôleur TRIFECTA seul SCSI II / IDE + Support Mémoire	1390.— Fttc

ACCESSOIRES & DIVERS

ROM Switcher A500	279.— Fttc
ROM Switcher A600	329.— Fttc
ROM Switcher A1200 (3.0/1.3 livré avec ROM)	650.— Fttc
Video Backup (Version Peritel)	549.— Fttc
Souris Mécanique (Haute Qualité)	170.— Fttc
Disk Expander (Doublé la capacité de votre Disque Dur)	349.— Fttc
Souris Optique avec tapis	399.— Fttc

Produits Adept Development

Personal Paint & Painter 3D *Promo* Logiciel de dessin AGA + Logiciel 3D	**590.-- Fttc**
Home Music Kit V.F. *Promo* Digitaliseur Audio Professionel + Softs	**349.-- Fttc**
Fun Color *Super Promo* Afficher 16 Mio de Couleur Sur tous Amiga	**349.-- Fttc**
The Sound Shop *NEW Dispo en juin*	**590.-- Fttc**
Deluxe Midi IV *NEW*	**235.-- Fttc**

Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette Publicité, Contactez-nous !

Bon de Commande

Nom _____ Tel _____
Adresse _____
CP _____ Ville _____

Paiement ☐ Chèque Ajouter 60 FF pour frais de transport
☐ Remboursement Ajouter 80 FF pour frais de transport

No Article / Description	Montant TTC
+ Frais de Transport	
Total	

Signature _____

Abonnement 11 N° + 1 jeu offert

Formule Amiga Dreamer

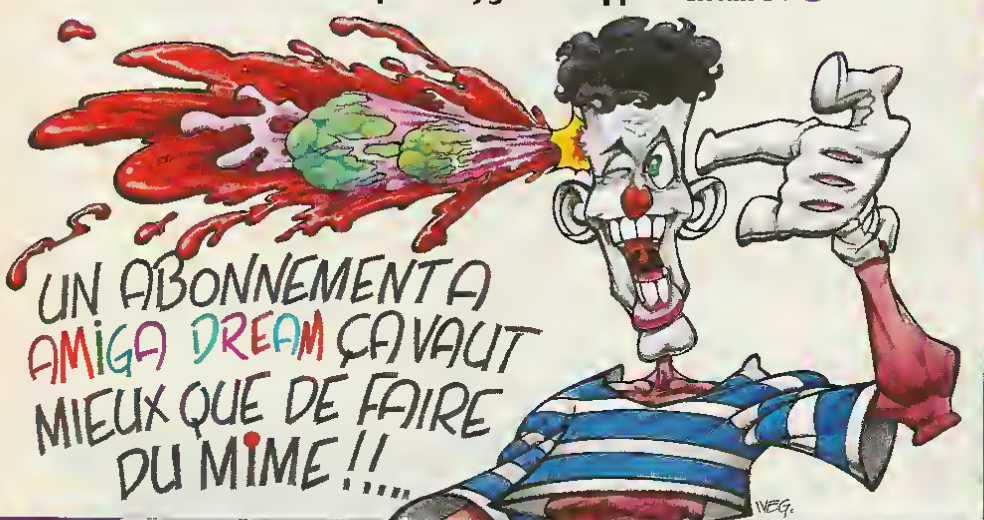
11 numéros + 11 disquettes : 350 francs

- le 11e numéro et sa disquette gratuit
- un logiciel de jeu parmi 10 grands hits gratuit
- vos petites annonces gratuites
- Et une surprise Psygnosis supplémentaire !

Formule CD Dreamer

11 numéros : 297 francs

- le 11e numéro gratuit
- un CD de démo Microcosm gratuit
- vos petites annonces gratuites
- Et une surprise Psygnosis supplémentaire !



AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

coupon-réponse

n°8

Oui, je souhaite m'abonner à Amiga Dream à partir du numéro.....

❑ Je choisis la formule Amiga Dreamer (350 francs*) avec le jeu suivant :

❑ Agony, Amnios, ❑ Aquaventura, ❑ Atomino, ❑ Bill's tomato's game, ❑ Carl Lewis, ❑ Carthage, ❑ Cytron, ❑ Leander, ❑ Walker

Je choisis la formule CD Dreamer (297 francs*) avec le CD de demo de Microcosm

nom : ..... prénom : ..... adresse : .....

code postal : ..... ville : .....

Je joins mon règlement de ..... francs à l'ordre de Posse Press par : ❑ Chèque bancaire, ❑ Chèque postal, ❑ Mandat

Offre à renvoyer avant le 30 juin à Posse Press/Abonnements, 19 route de Vaugirard, 92190 Meudon.

** Tarif pour la France metropolitaine uniquement. DOM/TOM et etranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement*

Juin 1994 - n°8

CD DREAM

TOUT L'UNIVERS DES CONSOLES CD 32 BIT

Gunship 2000
Frontier elite II
Humans
Beavers...

CD maison

[illegible]

Eidetic propose un jeu-test des CD-ROM à l'unité en moins de 72 heures. L'opération coûte 50 F. Il faut d'abord faire un chèque de caution à l'ordre d'Eidetic, le jeu-test est envoyé par courrier et doit être renvoyé dans les 72 heures. Si vous ne le renvoyez pas, le chèque est encaissé. Eidetic, le franc facile.

English connection

[illegible]

Le CD-32 Connection est le nouveau logiciel de télécommunication qui permet à votre CD-32 de communiquer avec d'autres machines. Il est fourni avec un câble null-modem qui se branche sur le port série de l'Amiga. Il est ensuite aisé de faire transiter des fichiers entre les deux machines. Un logiciel de télécommunication vous permet également de vous connecter à un BBS ou à un service de messagerie.

Toujours plus fort

[illegible]

Le parc du marché de la CD-32 en Europe [illegible] ne cesse d'augmenter. Selon moi, l'Elvis [illegible] un chiffre de [illegible] 32, [illegible] pour le CD-ROM [illegible] pour le Amiga-CD et [illegible] pour le CD-I.

3DO

[illegible]

Lors un dîner privé à Los Gatos-Lake, le président de 3DO, Trip Hawkins, annonce à Sony, ne voulant pas rompre en [illegible] le contrat [illegible] qui les [illegible] sur un contrat et [illegible] Trip Hawkins. "Il est important que nous ne soyons pas [illegible] pour notre [illegible] de la [illegible] de marché". Le [illegible] est [illegible], [illegible].

CD Photo, enfin !

[illegible]

[illegible] jusqu'à maintenant la CD-32 [illegible] avec les CD [illegible] Kodak. Désormais, c'est une [illegible] réelle grâce à l'interface [illegible] Hamlink. Le principe est simple : insérez le [illegible], [illegible] dans le CD-32 et [illegible]. La sélection d'une photo se fait avec le pad ou même avec une souris ou un [illegible]. Une [illegible] montre [illegible] et [illegible] qu'un menu [illegible] vous permet de créer [illegible] séquences [illegible] photos. Compatible avec n'importe quel lecteur CD pour Amiga, [illegible], [illegible] sur le CD-32. Le [illegible] est [illegible] à 349 francs. Distribution en France par [illegible].

Communicator

[illegible]

Communicator, l'interface [illegible] reliée [illegible] à l'Amiga, [illegible] devrait [illegible] au moment [illegible] vous [illegible] ces lignes. Communicator permet d'utiliser l'une [illegible] machines comme périphérique de l'autre. L'ensemble [illegible] comprend [illegible] une [illegible] d'Amiga [illegible] tous les [illegible] logiciels [illegible] le CD-32 (lecteur [illegible] Kodak, [illegible] photo, [illegible] CDTV en [illegible] Unix, [illegible] SCSI, [illegible] Video CD, [illegible] structure de l'Amiga [illegible], lecteur de MS [illegible] Telephoniques... Sur les périphériques de Sony, le module [illegible] permet de [illegible] le CD-32 et le CDTV via le Communicator. Enfin, pour les musiciens, le Communicator [illegible] une interface MIDI. [illegible] Le [illegible] Communicator est livré avec un CD [illegible] contenant la [illegible] programmation [illegible] et les utilitaires [illegible] nécessaires, [illegible] une disquette d'installation [illegible] Amiga) et un manuel en anglais [illegible] devrait être traduit [illegible] 349 francs [illegible] en France.

Annonce par produit/date

Blanker (Gary Jarjes)
Cartouches (Interplay)
Easy Type (Soft-Logik)
Le jeu d'échecs
Kickstart (Commodore)
Clavier (Commodore)
Lecteur (Commodore)
Moniteur (Commodore)
Souris (Commodore)
Disquettes (Commodore)
Epson [illegible] (Imagine)
Pad (Ingénierie)
Rabbit (Ingénierie)
Quartz [illegible] (Micro Application)
Amiga 1200 (Commodore)
Amiga 4000 (Commodore)
Amiga 600 (Commodore)
Amiga 1200 (Commodore)
Amiga 4000 (Commodore)
Amiga CD32 (Commodore)
Amiga CDTV (Commodore)
Amiga [illegible] (Commodore)
Amiga [illegible] (Commodore)
*Amiga [illegible]

Ultimate body blows

Le beat'em up pour CD32 est presque terminé. Présenté à ECTS, Ultimate Body Blows est en fait une fusion de Body Blows et de Body Blows Galactic. En tout vingt-deux personnages plus un personnage surprise. Un jouable uniquement en

Une prise à mi-chemin

tant qu'adversaire, pouvant s'affronter sur douze paysages en AGA. Chacun des personnages (cette fois dynamisés) ayant quelque chose d'unique, on ne s'ennuie pas une seconde. Le jeu a été augmenté de seize nouveaux de quelle façon ! Deux joueurs peuvent s'affronter en équipe de deux en mode Tag Team, permettant à un seul joueur de sélectionner une équipe de deux clowns et de les guider à tour de rôle vers la victoire. La jouabilité est excellente et, même si certains coups spéciaux sont difficiles à réaliser, on

Un body blow AGA

retrouve les mouvements classiques du premier et du deuxième. Mais le résultat en époustouflant. La CD32 peut se vanter d'avoir le premier beat'em up digne de ce nom pour notre console préférée !

Un vrai quatuor !

Cyberwar

Images de jeu en 32 256 couleurs

Le voyage temporel a quelques mois sur le point de devenir réalité ? Il n'y aura probablement rien sur CD32 et sur CD Video mais Cyberwar a l'audace qui plaît. Présentation de la première aventure pour nos deux lunettes, machines, bras, réflexion avant le projet et le lancer définitivement sans la création d'une suite. Cyberwar vous met dans la peau d'un explorateur du créateur d'un jeu virtuel interactif. Idée. Un des ateliers de demeure a mis le dessus sur le jeu et règne en maître sur son univers. Votre mission : retrouver Lisa et l'éliminer. Comme dans la première partie, le jeu est un bon mélange de réflexion et

Pendant ces séquences de simulation, les graphismes sont entièrement numérisés en 256 couleurs et comportent également des séquences de Full Motion Video, pour preuve de l'immense qualité de ce travail, le jeu devrait tenir sur trois CD !

Cyberwar vous invite à explorer les entrailles d'un univers virtuel

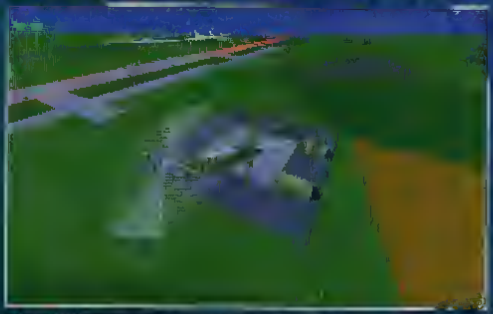
CD

GUNSHIP 2000

Le premier simulateur de vol arrive enfin sur CD-32 ! Il s'agit d'une arme en force jusqu'ici et plus ni moins que la légendaire Gunship 2000 qui nous est proposé. Naturellement, le simulateur d'hélicoptère le plus réaliste du moment va se rappeler encore de son prédécesseur qui avait fait des ravages à sa sortie et enthousiasmé plus d'un joueur sur micro. Aussi, bien que la jouabilité demeure une des principales qualités qu'il présente, Gunship 2000 n'a rien à la classique. Vue au contraire. Il apporte la preuve que la manipulation à son grand livre : la vitesse d'exécution de chaque action, comme c'est souvent le cas sur CD-32 (la vitesse de la machine étant fulgurante), que le programme a tendance à ramer lorsque l'écran des effets spéciaux est à son maximum. Mais, pour le reste, il n'y a rien à dire et Gunship 2000 est tout bonnement époustouflant. Sa réalisation technique, la programmation des graphismes, non simplifiée, mais elle est efficace. L'engin en lui-même a une allure impressionnante. Avec un peu d'imagination, il est facile de s'imaginer à bord d'un véritable hélicoptère de combat. Le cockpit, lui-même, n'est pas en reste, un grand nombre de cadrans y figurent. La simulation est réaliste, ce qui n'était pas évident à faire avec la puissance de la CD-32. Les mouvements des différents éléments, la vitesse, les impacts de l'ennemi, une sélection d'armes diverses (roquettes, missiles...), les exemple radars, on s'aperçoit très vite que l'on a affaire à un des meilleurs simulateurs de vol jamais sortis sur micro. Comme c'est le cas pour certains simulateurs, Gunship 2000 nécessite un minimum d'imagination pour s'en sortir. Il faut observer les écrans plus en détail. Une notice n'est pas inutile, qui nous explique le réalisme à l'extrême. Il n'est pas question de se lancer encore plus rapidement les yeux fermés dans les missions et la configuration de chaque

Vos missions se déroulent en plusieurs phases. Ici le premier objectif est une cible terrestre. Le missiles Sidewinder s'en chargent.

Gunship 2000 possède vraiment tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un simulateur de vol.



Les différentes vues extérieures à votre hélicoptère sont très utiles pour le pilotage. Si ce n'est pas le cas, il vous faudra faire un effort pour vous y habituer. Dans le cas contraire, ce sera fini.

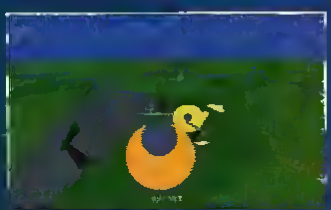
La responsable de votre mission.

pour heureux, les cinématiques, qui auraient pu être sélectionnées manuellement, à moins que vous ne jouiez plus judicieux de laisser l'ordinateur choisir automatiquement l'angle le plus approprié pour le vol

Les cibles sont accrochées par votre radar, il ne vous reste plus qu'à utiliser l'une de vos armes, hellfire, canon ou roquette, pour lui faire la peau, mais attention il n'est peut-être pas seul !

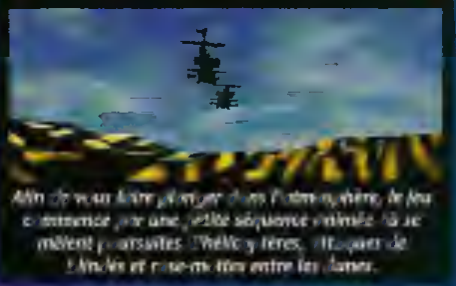
lui-même, pourront être réglés de petits détails comme la présence du vent ou la précision des graphismes. Les bruitages nous plongent réellement au coeur de l'action, les interventions répétées de la radio de bord à l'aide de voix digitalisées collant parfaitement à l'environnement.

Gunship possède vraiment tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un simulateur de vol. Une bonne jouabilité, des graphismes simples mais très clairs, une vitesse d'animation bien au-dessus de ses concurrents sur Amiga et des tas de réglages et d'options

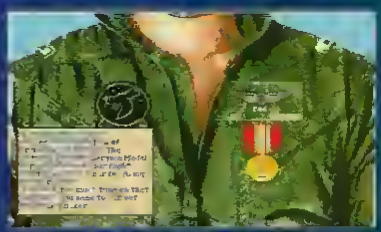


Les fidèles de Gunship 2000 sont simplement nombreux et votre programme préféré de l'époque fait

2000 lieux sur l'air.



Afin de vous faire plonger dans l'atmosphère, le jeu commence par une petite séquence animée où se mêlent poursuites, hélicoptères, attaques de bâtiments et rase-mottes entre les dunes.



Le mystère...

Simulation

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
JOUABILITÉ	16
SON	14
DURÉE DE VIE	14
PRISE EN MAIN	12
DIFFICULTÉ	15
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	15

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais

90%

CD

Frontier elite II

Espace... frontière... l'infini vers l'infini... voyage notre vaisseau spatial...

Kirk : Kirk ! Enterprise ! Scotty, restez-moi téléporter immédiatement sur ce vaisseau. Ce Frontier elite II pour la Classe Z.

McCoy : Comme chez Jim c'est drôle ce qu'on se fait d'elite sur cette planète !

Spock : surveillez un peu votre langage, docteur, c'est une terre familiale !

McCoy : Ah, dans le Volcain, je vous le passe !

Kirk : Voyons, messieurs, un peu de calme, d'ailleurs ce jeu vient d'arriver ! Installez-le tout de suite, j'ai hâte ! Ensuite, nous irons explorer la frontière. Il faut dire que j'ai hâte ! Tu connais sur la version des quatre ?

Scotty : Bien voyons, et pendant ce temps-là, qui c'est qui s'occupe du vaisseau ?

Kirk : Monsieur Spock, veuillez rejoindre votre poste !

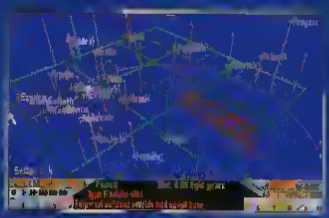
Spock : Un Cray M, trois mégaoctets de carte RAM, plusieurs systèmes périphériques utiles.

Kirk : Très bien, essayons de tout de suite.

Spock : Vaisseau-mère, cybernétique, beaucoup d'éléments ignorent encore le but de ce jeu. Vous y serez confronté...

Kirk : Je ne me laisserai pas jouer en solo ! Un maître Chelou, est-il dit, vendant que j'essaye de m'éclater un peu.

Chelou : Il s'agit de la quête du Mythique Fe... Fe... Fe... Elite (Mythic Elite). Pas mal, hein ? Vous pensez que vous serez, le moment venu, dans la liste des personnalités de la galaxie, à Federation Times, Star Trek ou Empire Times ? Star Wars ? Je deviendrai un as de la navigation spatiale. Vaisseaux légers, je vous la balade ! La recherche de systèmes habités dans lesquels vous pourrez vous livrer à des commerces légaux ou illégaux. Avec le but de récupérer votre argent, pour ainsi voir votre vaisseau spatial, voire même le changer celui-ci



L'immense carte des systèmes

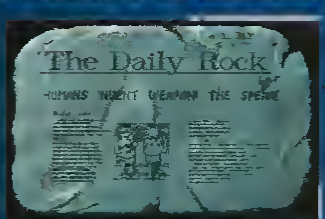
parfaitement ! Et selon vos contacts, vous offrir vos services ! La fédération ou l'Empire. La difficulté des missions progressera dans le même temps que vos niveaux de pilotage. Au début, n'espérez pas faire le malin, juste de petites missions de transport de passagers et marchandises (Missions) et faire vos preuves. Ensuite, vous pourrez vous lancer dans des missions de combat (Combat

CD

Humans

Mais combien y avaient-ils dans le coin ? Je vous pose la question.

Avec l'arrivée du (bientôt) 2000e test, je crois le moment de tester de véritables jeux CD32, à même d'exploiter la machine, tant sur le plan des graphismes que sur celui de l'animation. Humans se place plutôt dans la première catégorie. Nous y croisons les héros de jeux comiques, accompagnant un soft qui n'a pas l'air sérieux, mais qui, en fait, l'est beaucoup. Le principe est simple : il s'agit de faire évoluer une tribu de primitifs, depuis l'âge de pierre jusqu'à l'ère spatiale. La principale préoccupation de ces hommes étant de se nourrir et de satisfaire leurs moindres besoins, il va sans dire que l'évolution sera longue et semée d'embûches. Mais rien ne vous empêche de diriger vos ancêtres d'une main ferme vers leur évolution. Encore faut-il parvenir à leur faire comprendre ce que vous attendez d'eux. Pour cela, vous disposez d'un curseur, qui vous permet de désigner un homme, puis de lui donner un ordre. Ce dernier sera matérialisé par un petit dessin, représentant l'action à effectuer. Ainsi, pour faire ramasser un objet à un homme, il vous faudra désigner l'homme, puis l'objet, et enfin l'action à effectuer. Ce système, qui peut paraître compliqué au premier abord, est en fait très simple à utiliser, et permet de donner des ordres précis à chacun de vos hommes. Ceux-ci, une fois leur tâche accomplie, attendront sagement votre prochaine intervention.



Un journal peu connu !

Le but du jeu est d'amener votre tribu à travers les différentes époques, jusqu'à l'ère spatiale. Pour cela, vous devrez découvrir le feu, la roue, la pierre taillée, la poterie, la métallurgie, etc. Chaque découverte vous permettra d'accéder à de nouvelles actions, et de nouveaux niveaux. Ceux-ci sont très variés, et vous devrez faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour parvenir à vos fins. Les différentes actions possibles sont nombreuses, et vous permettront de vous sortir de bien des situations délicates. Ainsi, vous pourrez faire appel à un homme-singe pour atteindre un endroit inaccessible, ou encore faire appel à un homme-oiseau pour survoler un précipice. Vous pourrez également faire appel à un homme-poisson pour explorer les fonds marins, ou encore à un homme-taupe pour creuser des tunnels. Bref, vous l'aurez compris, la variété est de mise, et vous devrez faire preuve de beaucoup d'imagination

CD

Beaux (beaux en français), est une histoire de c'est nul sur votre CD-i ? Que ce soit l'éditeur ou le développeur, la présentation du logiciel, l'intro (NDLR : c'est vrai) et tout mettre en œuvre pour convaincre votre client d'acheter votre produit, tout est bon pour faire un bon jeu. Mais ce n'est pas suffisant. Il faut aussi que le jeu soit bon. Et c'est là que le bât blesse. Beaux est un jeu de plates-formes qui ne brille ni par son originalité ni par sa réalisation. Vous devez ramener un certain nombre de bébés jusqu'à la sortie de chaque niveau. Pour ce faire, vous disposez d'un certain nombre de bombes qui vous permettent de détruire les différents obstacles qui se dressent sur votre chemin. Ces bombes ont également la propriété de faire apparaître des bonus. Ces derniers sont de différentes sortes : vies supplémentaires, bombes, temps, etc. Le problème, c'est que ces bonus sont très mal placés. Ils sont souvent cachés derrière des obstacles que vous ne pouvez détruire qu'après avoir perdu une vie. Ce qui est très énervant. Les graphismes sont corrects sans plus. Les décors sont assez pauvres et manquent de détails. Les sprites sont petits et pas très bien animés. Les bruitages sont quelconques et la musique est inexistante. Bref, Beaux est un jeu qui ne mérite pas votre argent.

L'intro...

L'ennemie chez les extra-terrestres

Pas très excitant

Action

GRAPHISME	13
ANIMATION	13
JOUABILITÉ	15
SON	11
DURÉE DE VIE	8
PRISE EN MAIN	14
DIFFICULTÉ	12
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	14

Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais

76%

Surf ninjas

Mais qu'est-ce qu'il est allé faire dans cette galère ? Mais rien, voyons. Il faut croire, l'éditeur ne croit pas sur le titre. Surf ninjas est vraiment un jeu de petite valeur inspiré du film du même nom. L'histoire met en scène un jeune adepte de surf qui part nettoyer l'île Jaru Sun, qui a été polluée. Vous pensez bien que dans un tel synopsis, il n'y a pas matière à faire un jeu génial. Le jeu se décompose en deux parties : l'aventure et l'action. L'aventure signifie que vous devez vous balader à travers une île de temps en temps. L'action signifie que vous devez vous servir de vos poings et de vos pieds pour cela, une combinaison de multiples touches vous permet d'essayer toutes sortes de coups, le plus rigolo étant celui du "tambourinage de boule". Un petit coup sur le bouton vous donne une version différente de votre coup de poing, mais ils restent tous aussi inefficaces les uns que les autres. Les ennemis ne sont pas très variés et ne font pas preuve d'une grande intelligence. Ils se contentent de vous foncer dessus. Les graphismes, bien que corrects, sont vraiment dépassés et ne devraient pas servir à vendre un jeu. Les décors sont très pauvres et manquent de détails. Les sprites sont petits et pas très bien animés. Les bruitages sont quelconques et la musique est inexistante. Bref, Surf ninjas est un jeu qui ne mérite pas votre argent.

W.S.

Ne me jouez pas ça...

Aventure/action

GRAPHISME	7
ANIMATION	9
JOUABILITÉ	5
SON	9
DURÉE DE VIE	8
PRISE EN MAIN	4
DIFFICULTÉ	14
RAPPORT QUALITÉ/PRIX	7

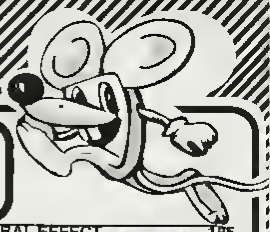
Nombre de joueurs : 1

Langue : anglais

36%

Mais c'est de la... Jeunesse ! C'est du surf !

JESSICO



CONSULTEZ 2000 REFERENCES
A PRIX CANON
ET GAGNEZ UN BON D'ACHAT DE 1000 FRS
(JEU QUIZZ) SUR LE 3615 JESSICO

AMIGA

ALIEN 3	200
ALIEN BREED 2 AG1200	249
ARCADE POOL	104
ARMOUR GEDDON 2	152
ASSASSIN SPEC. EDIT	119
BENEATH A STEEL SKY	265
BENEFACTOR	190
BLACK SECT	210
BLASTAR	180
BRIAN THE LION	229
BRUTAL SPORT FOOT	169
BUBBA N' STIX	159
CANNON FODDER	239
CANTONA STRIKER 2	239
CHAOS ENGINE	169
CHAOS ENGINE AG1200	185
CHUCK ROCK 2	179
CIVILISATION	229
CIVILISATION AG1200	269
CRASH DUMMIES	217
DARKMERE	205
DISPOSABLE HERO	169
DOGFIGHT	219
ELFMANIA	249
F1 GRAND PRIX	229
FLASHBACK	193
FRONTIER ELITE 2	229
FURY OF THE FURIES	209
GENESIA	213
GOAL	209
GUNSHIP 2000	223
GUY ROUX MANAGER	249
HEIMDALL 2	235
HISTORY LINE	304
ISHAR 2 AG1200	229
IMPOSSIBLE MISSION	NC
INDY 4	335
INNOCENT	239
JAMES POND 3	NC
JURASSIC PARK AG1200	190
K240	NC
KING OUEST 6	231
KING OUEST 6 AG1200	243
KINGS OF AVENTURE	229
LAST ACTION HERO	NC
LEMMINGS 2	212
MAELSTORM	277
MAGIC BOY	197
MANCHESTER UNITED	200
MICROPOSE GOLF	139
MONKEY ISLAND	169
MONKEY ISLAND 2	319
MR NUTZ	194
MR NUTZ AG1200	200
NCAA BASKET	308
NORD & SUD	295
OM SUPER FOOT	180
PERIHELION	159
PINBALL SPEC. EDIT.	229
PLANET AVENTURE 2	159
PREMIER MANAGER 2	180
PUGGSY	229
QUEST FOR GLORY 4	285
REACH FOR THE SKIES	229
ROBINSON REQUIEM	NC
SABRE TEAM	NC
SENSIBLE SOCCER 93	199
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	NC
SIMON THE SORC. AG1200	319
SKIDMARKS	199
SOCCER KID	195
STAR TREK 25TH AG1200	299
SUMMER OLYMPICS	NC
SUPER LEAGUE MANAGER	229
SYNDICATE	210
THE PATRICIAN	199
TORNADO	285
TWILIGHT 2000	269
U F O.	NC
WING COMMANDER AG1200	289
WINTER OLYMPICS	209
ZOOL2	177
ZOOL2 AG 1200	189
AMOS PRO 1.1	599
ANIMATION WORKSHOP	449
BUDGET FAMILLE	199
COMPTE CHEQUE	249
COP SYNC EXPRESS 500	299
DELUXE MUSIC V2.0	785
DELUXE PAINT IV	695
HOME MUSIC KIT	499
KINDWORDS 3.0	439
PAINTER 3D	590
PACK AMIGA	250

MULTI PAINT FRINT STUDIO2
ARENA2000 RIEN DE RUTER A500+ 600

Disquettes	/10	/20	/50
3,5" DFHD			
Préformat.	69	130	300
3,5" DFDD			
AG, ST	65	120	275

JESSICO C'EST EGALEMENT
DES PRODUITS POUR CPC/CPC+
(UTILITAIRES, JEUX, ACCES ...)
ET ENCORE
DES PRODUITS POUR ST
COMME EXTENSIONS DE MEM.
DISQUES DURS
ETC

CONSOLE CD32

CONSOLE CD32+2JEUX	2400
JOYPAD CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	160
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREAD/OWAK	195
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA N' STIX	220
CHAOS ENGINE	209
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	340
DEGENERATION	175
DISPOSABLE HERO	215
FRONTIER ELITE 2	225
FURY OF THE FURIES	209
GLOBAL EFFECT	185
GUNSHIP 2000	220
HUMANS 1+2	225
IMPOSSIBLE MISSION	275
JAMES POND 2	177
LABYRINTH OF TIME	159
LEMMINGS 1	190
LITIL DIVIL	280
MICROCOSM	289
NICK FALDO GOLF	262
PIRATES GOLD	189
PROJECT X/ F17	195
RYDER CUP GOLF	275
SABRE TEAM	NC
SOCCER KID	262
STRIKER	225
SUMMER OLYMPIX	226
ULTIMATE BODY BLOWS	265
URIDIUM 2	190
TOTAL CARNAGE	210
ZOOL2	225

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100
Couleur 1690

ACCESSOIRES

DISQUE DUR AG1200	NC
EXT 512K + HORL AG500	289
EXT 1MO AG500+	399
EXT 1MO AG600	429
EXT 1MO AG600 +HORL	499
EXT. 1,5 MO AG500	799
MEGABOARD AG500	450
LECT. INTERNE AG500	490
LECT. INT. AG600,1200	589
LECT. EXTERNE 3,5"	590
ALIMENTATION AG	349
CABLES PERITELS AG,ST	119
INTERFACE MIDI 3+1+C	199
DOUBLEUR DE BUS MK3	159
CRAYON OPTIQUE	299
SOURIS ZYDEC AG,ST	155
KONIX SPEEDKING AG,ST	89
KONIX SPEED AUTO AG,ST	99
KONIX NAVIGATOR AG,ST	109
QJ SUPERBOARD AG,ST	129
QJ MEGASTAR AG,ST	219
QJ TOPSTAR AG,ST	199
ADAPT 4 JOYST AG,ST	75
MICROKIT NETTOYAGE	99
BOITIER POSSO 75 DK	99
BOITIER POSSO 150	139
ETIQUETTES X100	30
RUBANN&B	59
RUBAN COULEUR	99

COMPILATIONS

AWARD WINNERS 2 Sensible Soccer+J. White Snooker +Elite+Zool	200
BATTLES OF TIME Battle Isle+First Samurai +Megalomania+Perfect General	220
COMBAT CLASSICS 2 F19+Pacific Island+Silent Service2	209
DREAMLANDS Isher+Storm Master+Transartica	219
FOX COLLECTION 3 Crazy Cars 3+Gods+Team Suzuki +Carl Lewis Challenge	279
FUN RADIO 4 Oh No Lemmings+Super Ski 2 +Indy4+First Samura +Crazy Cars3	269
LORDS OF POWER Silent Service 2+RailRoad Tycoon +Perfect General	292
SPACE LEGENDS Wing Commander+Elite +Mega Traveller1	259
THE GREATEST Dune+Jimmy White Snooker +Lure of Tempress	259

ACTION REPLAY

AG 500/500+ ..... 499 F
AG 2000 ..... 599 F
MANUEL VF, ASSISTANCE

EDUCATIFS

ENVIRONNEMENT ADI PAR CLASSE ET MATIERE FRANCAIS CE1 A 3E MATH CE1 A 3E ANGLAIS CE1 A 3E	285
APPLICATIONS ADI	199

RENSEIGNEMENTS COMPLETS
SUR DEMANDE
(PRODUITS NATHAN ET AUTRES)

BUDGETS

1ST DIVISION MANAGER	109
ADAMS FAMILY	169
ALIEN BREED 92	119
ASSASSIN SPEC EDIT	149
BATMAN THE RETURN	149
CALIFORNIA GAMES 2	139
CHUCK ROCK	139
COMPIL COLLECTORS	189
EYE OF BEHOLDER	139
F15 STRIKE EAGLE 2	169
F17 CHALLENGE	129
F19 FIGHTER	169
F29	169
GOBBLINS 2	169
GUNSHIP	149
HOOK	139
IMPOSSIBLE MISSION 2	129
JAMES POND 2	169
JIMMY WHITE SNOOKER	149
KING OUEST 2	129
KNIGHTS OF THE SKY	169
LEISURE SUIT LARRY 2	139
M1 TANK PLATOON	149
MIG 29	149
MONKEY ISLAND	169
PIRATES	129
POLICE OUEST	139
SPACE OUEST 2	139
STORM MASTER	129
STREETS FIGHTER 2	129
STRIKER	119
THUNDER HACK	119
WOLFCHILD	109

CRAYON OPTIQUE TROJAN

A500/A500+, COMPATIBLE A1200 ..... 299F.
Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !
Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc..
Compatible avec DELUXE PAINT III et IV.
Livre avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN.

☎ 93.97.22.00 · MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRE5	Qte	Prix	Montant

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 16-06
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB [| | | | | | | | | | | | | | | |]
date d'expiration

NOM PRENOM
N ET RUE
VILLE CODE POSTAL [| | | | |]
FAX 93.97.07.00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

PORT LOGICIEL JEUX	30 F	S/TOTAL	
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F	PORT	
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F	TOTAL	
ORDINATEUR	100 F		
DOM TOM + ETRANGER	60 F		

Expédition : Collissimo ordinateur [| | | | | | | | | | | | | | | |

Sexual fantasies

d'images de qualité pour contenter vos penchants coquins. Les photos sont bien réalisées et leurs digitalisations plutôt... charmantes. De l'érotisme soft aux représentations plus hard, il n'y a qu'un pas et vous franchirez allégrement en progressant des scènes suggestives aux plus explicites. Vous verrez sont fonction de la circonstance de l'ambiance et de votre

tir de l'écran du Workbench. Ne vous inquiétez pas car le simple port de la CD-32 est en mesure de remplacer le pointeur de la souris et remplacer toutes les fonctions de celle-ci. Le support est bourré à mort, au point d'être trop répétitif. A conseiller aux amateurs, et aux mateurs.

G.H.

LA PLUS GRANDE LOGITHEQUE DE PARIS

TOUTE LA MICRO : MATERIELS & LOGICIELS
TOUS LES JEUX : MICRO & VIDEO
CALCUL, TELEPHONIE, LIBRAIRIE & PRESSE
TOUS LES SERVICES FNAC

LE MONDE DE L'AMIGA
• Le Rendez-Vous des passionnés
• Toutes les nouveautés en français
• Des vendeurs spécialisés et reconnus

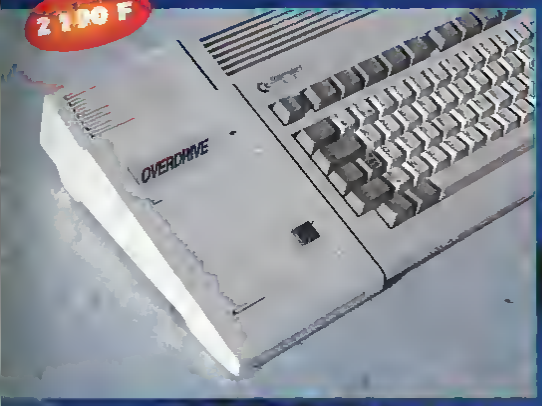
LE FORUM INNOVATIONS :
Un espace de démonstration, ou specialistes et journalistes vous presentent sur grand écran tous les types de produits presents à la Fnac Micro, du mercredi au samedi.
Le programme est disponible à l'accueil du magasin et sur 3615 fnac.

71, bd St-Germain - 75005 Paris
Tel. : 44 41 31 50 - Fax : 44 41 31 79
Ouvert du lundi au samedi, de 10h a 20h
Metro : Cluny, RER : St-Michel, Parking : Lagrange

fnac

l'Amiga *surmultiplié*

2 190 F



OVERDRIVE 170 Mo : 2 190 FTTC
OVERDRIVE 250 Mo : 2 490 FTTC

OVERDRIVE

Le premier disque dur PCMCIA 3,5" pour AMIGA

L'Overdrive donne enfin accès à des capacités de stockage de masse à prix abordable. Il est 100 % compatible avec d'autres unités de disques internes ou externes et transforme le Workbench 3.00 en un environnement de travail complet et convivial. Avec des taux de transferts supérieurs à 2 Mo/seconde, l'Overdrive est jusqu'à 1[illegible] plus rapide que certains disques durs internes. De plus, son design a été élégamment conçu dans la ligne de l'A1200 et préserve la garantie du constructeur. Il est livré installé, prêt à l'emploi avec une disquette d'installation et de configuration et un manuel en français.

"Le disque IDE le plus rapide jamais vu."

"Un des produits hardware les plus intéressants pour l'A1200."
(test CU Amiga d'octobre [illegible])

2 490 F

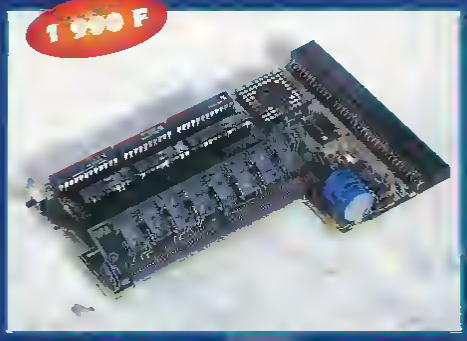
Overdrive CD : 2 490 FTTC

OVERDRIVE CD

Le premier lecteur CD-ROM PCMCIA AMIGA

L'Overdrive CD permet enfin à l'Amiga d'exploiter l'immense bibliothèque existante sur CD-ROM : la plupart des jeux CD32, les collections de programmes du domaine public, d'images, de polices de caractères et de dessins pour la DTP, mais également les CD-ROM PC, Macintosh et les CD-Audio. L'Overdrive CD existe en deux versions : en version autonome sur le port PCMCIA et en version connectable au contrôleur de disque sur Overdrive, ce qui permet d'utiliser en même temps un disque dur et un CD-ROM sur le port PCMCIA de votre Amiga.

1 990 F



AMEM-32/4 avec 4 Mo de mémoire : 1 990 FTTC
Avec option FPU à 20 Mhz : 2 490 FTTC

AMEM-32

Carte multi-fonctions pour AMIGA 1200

L'AMEM-32 est à la fois une carte d'extension mémoire évolutive, une carte accélératrice grâce à son support pour coprocesseur FPU 68881 ou 68882 et une carte horloge sauvegardée temps réel. Elle est configurable en 1, 2, 4 ou 8 Mo grâce à ses extensions mémoire 32 bits standards et plus rapides grâce à son RAM Zero Wait State sans état d'attente. Par un interrupteur, la compatibilité avec les périphériques PCMCIA, l'AMEM-32 ne pose pas le problème d'utilisation du port PCMCIA.

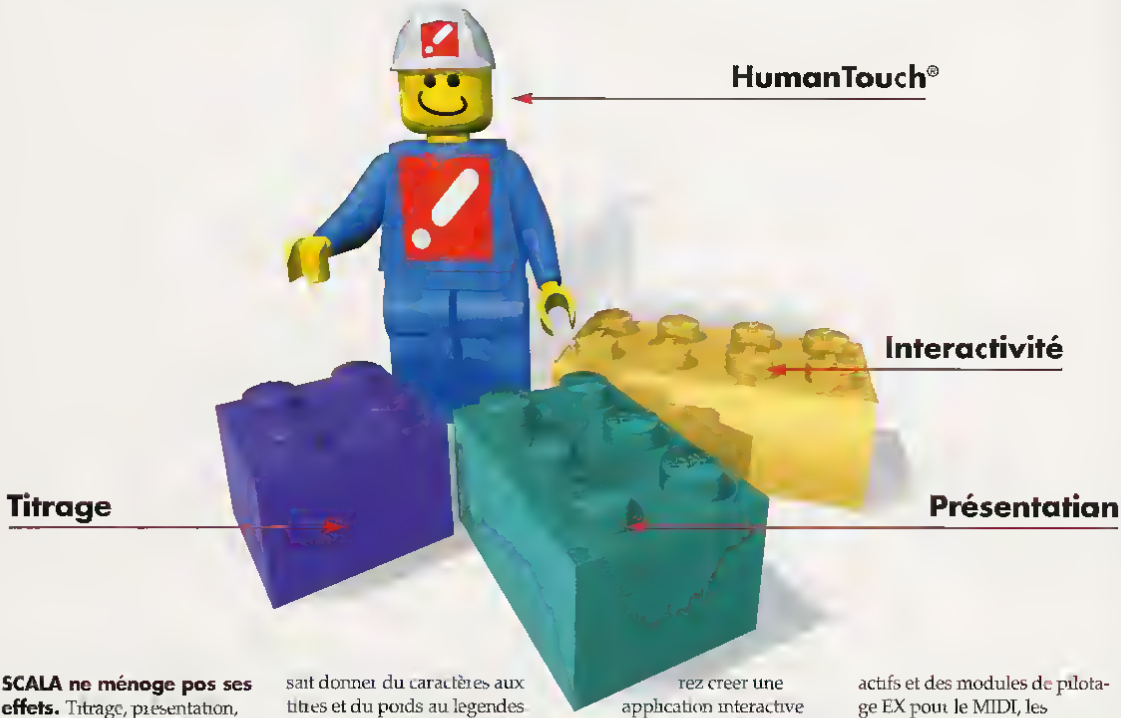
ARCHOS

ARCHOS
99, rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-Le-Buisson
Tél : (33 1) 60 1[illegible]
Fax : (33 1) 60 [illegible]

Produits disponibles chez :

POINTS informatique
[illegible]
Tél : 75 [illegible]
INFOLOGIC
[illegible]
Tél : 91 [illegible]
AXE informatique
[illegible]
Tél : 91 [illegible]
AXE boom
[illegible]
Tél : 91 [illegible]
GB MICRO
[illegible]
Tél : [illegible]
JAMAL
[illegible]
Tél : 75 [illegible]
INFOMIR
[illegible]
Tél : 61 [illegible]
MICRO-C
[illegible]
Tél : 99 [illegible]
VEGA informatique
[illegible]
Tél : [illegible]
INFO-D
[illegible]
Tél : [illegible]
BAB MICRO
[illegible]
Tél : [illegible]
DELAIN
[illegible]
Tél : 20 [illegible]
CIBLA
[illegible]
Tél : [illegible]
AMD
[illegible]
Tél : [illegible]
PHASE
[illegible]
Tél : [illegible]
FUNMARS
[illegible]
Tél : [illegible]
DIDEL
[illegible]
Tél : [illegible]
POINT IMAGE
[illegible]
Tél : [illegible]
MASSYS
[illegible]
Tél : [illegible]

SCALA pour Amiga®, toute une gamme de matériaux pour le multimédia.



SCALA ne ménage pas ses effets. Titrage, présentation, application multimédia interactive, avec SCALA tout est possible et réussi. Parce que SCALA maîtrise depuis longtemps l'élément fondamental de la communication visuelle la dynamique. Grâce à son grand choix d'effets et de volets d'apparition, SCALA dynamise votre message, quel qu'il soit.

HumanTouch®. Juste ce qu'il faut de fonctions, des commandes écrites en toutes lettres et en français, des boutons faciles à sélectionner, l'interface HumanTouch® de SCALA ne fait pas dans le clinquant : elle vous simplifie la vie.

Typo, texte et titres, SCALA est dans son élément. Ombrer, souligner, ajouter un contour ou du relief, SCALA sait donner du caractères aux titres et du poids au légendes. Et si les styles livrés d'origine ne vous conviennent plus, SCALA est compatible avec les milliers de polices disponibles pour l'Amiga, vous n'avez qu'à choisir.

SCALA s'occupe de votre image. Les logiciels SCALA sont tous livrés d'origine avec des fonds d'écran et des illustrations conçus par des graphistes pour donner immédiatement une finition très "pro" à vos productions. SCALA est également compatible avec tous les logiciels de dessin Amiga pour vous permettre d'apporter votre touche personnelle.

Evolution. Aujourd'hui, vous choisissez VideoTitler pour réaliser vos génériques. Quand vous en aurez envie, vous pourrez créer une application interactive avec Scala MultiMedia : c'est le programme d'évolution continue CIS/SCALA, le droit de changer de Scala pour la différence exacte des prix en vigueur entre la version que vous abandonnez et celle que vous souhaitez acquérir *

SCALA existe en trois couleurs.
En mauve, Scala VideoTitler pour le titrage vidéo amateur : 35 effets de page dont le générique déroulant vertical ou horizontal, 25 effets d'apparition, 4 polices de caractères et jusqu'à 99 pages de titres.
En vert menthe, Scala MM200 pour le titrage vidéo et la présentation : 80 effets de transition, 15 polices de caractères, 60 fonds d'écran, 80 symboles, des boutons interactifs et des modules de pilotage EX pour le MIDI, les CDVideo, le photoscope ION de CANON.
En brun havane, Scala MultiMedia MM300 pour la présentation interactive multimédia : plus de 100 effets de transition, 15 polices de caractères, 70 fonds d'écran, des outils de dessin et des modules de pilotage EX pour les genlocks GVP G-Lock et VISION24. En option, une télécommande infrarouge et un système de montage vidéo.

Pourquoi faire compliqué?

Disponible en France à la Fnac et chez les meilleurs spécialistes Amiga
(liste sur simple appel au 57 89 11 40)

Distribué en Belgique par
EIS 31, rue du Prof. MAHAIM
4000 LIEGE - COINTE Tel / Fax : 41 52 71 95

* Offert en exclusivité valable auprès de CIS. Ce produit peut ne pas être disponible dans toutes les localités à cette date. Les produits cités dans cette page sont des marques déposées de leurs fabricants et à leurs respectifs.
Illustration : ScalaLand ©1994 Frederic HOULLIER

Les logiciels SCALA sont édités en version française et supportés par CIS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tel : +33 57 89 11 40
Fax : +33 56 362 846

CIS©

Supplément vacances

DREAM F.I.

Tous les meilleurs logiciels du domaine public

JEUX
DÉLIRE
PRATIQUE
ÉDUCATION
UTILITAIRE
PLAISIR...

Gagnez un *AMIGA 4000*

AMIGA DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

et

F.I.

vous souhaitent de bonnes vacances et beaucoup de plaisir avec votre Amiga grâce à plus de

200 logiciels à 20 francs

pour Amiga 500 avec 1 Mo de RAM, Amiga 500+, Amiga 600 et Amiga 1200

Les logiciels shareware et les logiciels du Domaine Public

Le Shareware est un principe de diffusion de logiciels. Pour différentes raisons, l'auteur d'un logiciel désire diffuser sa création sans passer par les voies commerciales classiques mais en laissant son logiciel en libre diffusion et en libre essai.
Ce principe de diffusion vous permet de bénéficier d'un énorme avantage, celui de pouvoir essayer le programme. Une fois que vous avez essayé le programme vous pouvez décider de ne pas le garder ou de le conserver. Dans ce cas il vous suffit de payer à l'auteur la somme qu'il demande.

D'autres auteurs font leurs créations et les placent dans le domaine public. C'est à dire qu'ils ne demandent pas de contribution de la part des utilisateurs de leurs logiciels et en permettent une utilisation totalement libre.
On retrouve deux types de logiciels dans le domaine public :
- les [illegible] de qualité et intéressants pour tous les utilisateurs
- les logiciels réalisés par des auteurs très exigeants qui se servent de ce moyen pour se faire connaître. La plupart des programmeurs des meilleurs jeux commerciaux ont débuté de cette façon et ont conservé de bons contacts avec le monde du shareware et du domaine public.

Pour résumer, tout est une question de choix.

Dans la plus pure tradition, FLOPPY INTERNATIONAL vous offre dans le cadre de cette offre plus de 200 logiciels du domaine public pour prescrire à ses clients les meilleurs d'entre eux. Les clients de F.I. sont certains de faire le bon choix car F.I. propose des logiciels de toute qualité et rien d'autre.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY
Tél : +33 83 28 90

ÉDITO

Domaine Public, Freeware, Shareware . Pour combien de lecteurs cet univers, que DREAM essaie cependant de vous faire découvrir chaque mois, reste inconnu.

DREAM et FLOPPY s'associent cet été pour vous faire découvrir les joyaux du DP, pour vous faire comprendre que la seule différence existante entre ce monde et celui du domaine commercial reste l'amour pur et insatiable que les auteurs portent à l'Amiga... Au point d'en faire profiter gratuitement tous les utilisateurs.

Gratuit n'est pas le mot exact. Une disquette vous coûtera 20 francs. Ce prix comprend le travail immense effectué par l'équipe de FLOPPY sur le regroupement de milliers de programmes en provenance de tous les pays, leurs tests, la sélection des 200 meilleurs, leur installation et duplication sur disquettes et leur vérification. Pour la suite, c'est à dire l'utilisation, vous êtes les seuls juges. Leurs qualités vous surprendront, à l'instar de Deluxe Galaga présent sur la disquette de ce mois. Mais si l'un de ces programmes vous plait n'hésitez pas à récompenser l'auteur, c'est en partie grâce à lui que l'AMIGA est si vivant !

SOMMAIRE

Page 2 **Concours**
Gagnez un *Amiga 4000*

Page 4 **Jeux d'action**
2 pages de shoot'em up, de courses de voitures de combats.

Page 6 **Jeux d'arcade**
2 pages de jeux de plates-formes, d'aventure.

Page 8 **Jeux de réflexion**
2 pages de torture cérébrale.

Page 10 **Mégadémos**
1 page de délire et de prouesses techniques.

Page 11 **Érotisme**
1 page pour les adultes.

Page 12 **Divers**
2 pages de tout.

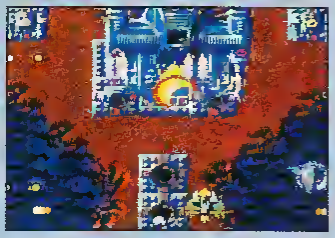
Page 14 **Coffrets de jeux**
Les méga coffrets.

Page 15 **Pour commander**
Comment recevoir tous ces logiciels très rapidement.

AM 1000 INTACT

AMIGA 500 600 (500+ avec AM 7000)

Un shoot'em up génial vous commencez avec un petit vaisseau mais vous récupérez des armes sur votre chemin qui vous permettront de devaster les centaines d'ennemis qui vont vous opposer leurs vies



AM 1001 ROAD TO HELL

AMIGA 500 500+ 600 1200

Une sanglante course de voitures avec des bolides disposant de nombreuses armes, de bouchers et de nombreux autres accessoires. Il ne peut en rester qu'un. C'est vraiment génial à plusieurs joueurs

AM 1002 HURRICAN COMMANDO

AMIGA 500 500+ 600 1200

Aux commandes d'un tank futuriste vous devez envoyer la vaisselle des extraterrestres qui vous veulent au dessus de vous tout en faisant attention aux obstacles qui se trouvent sur votre route

AM 1003 LAST REFUGE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Chevalier pourfendez les mauvais qui tentent d'envahir votre château et ne les laissez point vous ouvrir de leur armée barbare. Ils sont nombreux mais vous êtes un fier guerrier oublié

AM 1004 MICROBES

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un shoot'em up très rapide qui ne vous laisse pas une seconde de répit. Vous devez entraver le développement d'une maladie en détruisant les germes infectieux ayant la naissance des microbes voraces

AM 1005 SEVEN TILES

AMIGA 500 500+

Jouer au football sur son ordinateur c'est beaucoup moins fatigant. Lorsque les joueurs sont protégés et que tous les coups sont permis pour marquer ça devient complètement délirant surtout à 2 joueurs

AM 1006 CYBERNETIX

AMIGA 500 600 (500+ 1200 avec AM 7000)

Un jeu en scrolling horizontal bidirectionnel avec des animations très rapides. A bord de votre vaisseau de combat évitez les météorites et abattez tous les vaisseaux extraterrestres que vous croiserez

AM 1007 INSECTOIDS

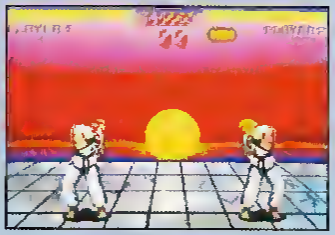
AMIGA 500 500+ 600 1200

Toutes ces créatures immondes viennent d'un autre monde pour nous envahir. Faites les changer d'avis en les hurlant et partout voyez sans pitié car il en arrive de partout et elles ne se lasseront pas tuer

AM 1008 FIGHTING WARRIORS

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs. Petites énormes animations superbes coups spéciaux jeux à deux tout y est pour faire d'inoubliables combats et essayer de ne pas en prendre plein la tronche



AM 1009 INTRUDER ALERT

AMIGA 500 500+ 600 1200

Vous êtes entré dans une forteresse énormément bien gardée. Votre but est d'atteindre leur chef pour le tuer mais cette forteresse est un véritable labyrinthe. Soyez vigilant car les gardes tirent à vue

AM 1010 BIONIX II

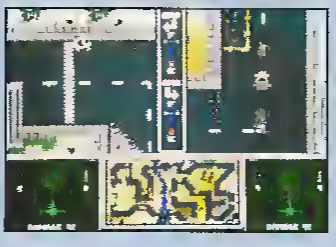
AMIGA 500 500+ 1200

Un shoot'em up très rapide en scrolling vertical. Les vaisseaux ennemis arrivent de tous les côtés on a à peine le temps de les voir avant qu'ils nous tuent en dessus. Pour shooteurs confirmés

AM 1011 HIGHT OCTANE

AMIGA 500 500+ 600 1200

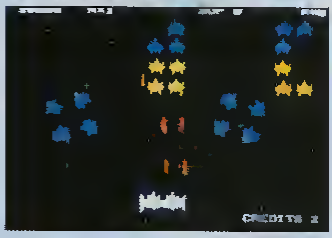
Une course avec des voitures c'est déjà très intéressant, mais lorsqu'on transforme les voitures en bolides armés de missiles et que tous les coups sont permis pour arriver le premier ça devient génial



AM 1012 GALACTOID

AMIGA 500 500+ 600 1200

Des centaines de bestioles vous attaquent. Lâchez vos canons en fustigeant tout ce qui bouge. C'est le genre de jeu où il n'y a pas d'amis on tire partout sans pitié. Un [illegible] le [illegible]



AM 1013 BLOCK BUSTER

AMIGA 500 500+ 600

Un clone de briques ou je sais c'est marrant. Mais quand il va aussi vite que celui là ça devient une épreuve physique. Il va tellement vite qu'il n'est pas possible de jouer sur Amiga 1200. En plus il est marrant

AM 1014 VIDEO TENNIS

AMIGA 500

Voici vous trouverez des premiers jeux avec deux raquettes et une balle. Ca n'a rien de génial mais on rajoute des animations sont très rappelant un match entre Monica Seles et Arancha Sanchez quel délire

AM 1015 ROLLERPEDE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Salade de bestioles elle arrivent de tous les côtés, plus on en flingue plus il y en a. Heureusement les bonus donnent des armes qui permettent d'espérer tenir quelques minutes de plus

AM 1016 REBOUND

AMIGA 500 500+ 600 1200

Encore un jeu du style des premiers jeux vidéo avec deux raquettes et une balle, mais celui ci est très amélioré et permet de s'éclater en faisant le ping pong à deux joueurs

AM 1017 LASER ZONE

AMIGA 500 (1200 avec AM 7000)

Un shoot'em up dans lequel vous contrôlez un vaisseau en bas de l'écran (horizontalement) et un deuxième sur le côté (verticalement). Ca rend les choses beaucoup plus compliquées qu'il n'y paraît.

AM 1018 CARNAGE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Affrontez les meilleurs pilotes dans cette course de voitures pas comme les autres. En effet les voitures partent en dérapage dans tous les virages. Il ne sera pas facile de contrôler votre bolide.

AM 1019 GALAGA 92

AMIGA 500 500+ 600 1200

Une version de Space Invaders remise au goût du jour. Les extraterrestres sont variés et agressifs, les bonus donnant des armes plus efficaces sont les bienvenus. En fait on a plutôt affaire avec le jeu original.

AM 1020 BOOMERANG

AMIGA 500 500+ 600 1200

Ce jeu se joue à deux. Deux hommes sont dans un labyrinthe et l'un d'eux est de trop. Ce qui rend ce jeu délirant, c'est que l'on peut guider le boomerang après l'avoir lancé et toucher son adversaire du mur.

AM 1021 BUCK ROGERS

AMIGA 500 (500+ 600 1200 avec AM 7000)

Ce jeu vous met dans la peau du célèbre Buck Rogers. Vous luttez contre des hordes d'aliens hostiles. Vous voilà parti au fin fond de l'espace là où personne ne vous entendra hurler.

AM 1022 MEGABALL II

AMIGA 500 500+ 600 1200

Cette deuxième version de ce jeu est sans aucun doute le meilleur casse brique connu à ce jour. Les nombreuses options très variées vous surprendront, vous raviront ou vous dégoûteront.

AM 1023 BUZZBAR

AMIGA 500 500+ 600 1200

Des centaines de vaisseaux virevoltent autour de vous. Grâce à vos armes de plus en plus puissantes et à vos protections de moins en moins efficaces faites leur comprendre qu'ils n'ont rien à faire ici.

AM 1024 TANK ATTACK

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu à deux joueurs qui vous place chacun aux commandes d'un char futuriste dans des labyrinthes. Le but est évidemment de frire l'autre sans oublier de ramasser les bonus qui donnent de gros avantages.

AM 1025 POD

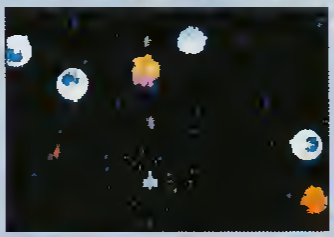
AMIGA 500 500+ 600 1200

Un canon hyper rapide, des bêtes bizarres qui viennent de partout et qui vous tirent dessus. Tout ça fait de ce jeu un délire total nécessitant des réflexes presque surhumains. Voilà de l'action à l'état pur.

AM 1026 TRANSPLANT

AMIGA 500 (500+ 600 1200 avec AM 7000)

Un shoot'em up démentiel c'est tout le décor qui tourne autour du vaisseau donnant un effet de profondeur saisissant. De plus après quelques victoires on peut acheter les armes de ses prochains tirs. Un Must.



AM 1027 ZALYCON

AMIGA 500 500+ 600 1200

Après avoir adroitement évité plusieurs centaines de tentacules et conduit votre véhicule lunaire en évitant tous les obstacles rencontrés vous arrivez dans la base envahie par des aliens qui feront tout pour vous déloger. Dès que vous y entrez l'atmosphère est lourde et fait naître l'incertitude. Les graphismes en 3D rendent ces lieux encore plus menaçants.

AM 1028 MOTOROLA INVADERS

AMIGA 1200

Des virus ont envahi votre ordinateur et vous attaquent par vagues successives. Jusque là rien d'original. Par contre ce qui est moins commun c'est que vos exploits seront accompagnés d'un tube du groupe Metallica parfaitement rendu par votre Amiga.

AM 1029 EXTREME VIOLENCE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Deux joueurs s'affrontent à mort dans un labyrinthe. Un jeu très prenant soutenu par une ambiance sonore excellente. Des bonus donneront d'énormes avantages à celui qui les trouvera comme des armes plus puissantes, l'invisibilité etc.

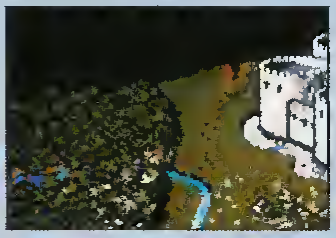
Téléchargez tous ces logiciels

3615 SPIDER

AM 1030 ORK ATTACK

AMIGA 500 500+ 600 1200

Messire le château est assiégé par de vilaines créatures du malin. Il va falloir se défendre en lançant des rochers sur les monstres qui grimpent aux murs ou en les décapitant d'un unique coup d'épée.



AM 1031 NOSTALGIUM

AMIGA 500 500+ 600 1200

Fans du célèbre Iridium réjouissez vous car ce shoot'em up qui en reprend le principe est au moins aussi rapide. Ça relève de l'exploit d'abattre les vaisseaux ennemis en slalomant entre les obstacles.

AM 1032 E-TYPE

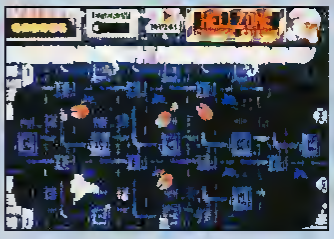
AMIGA 500 500+ 600 1200

Encore un excellent shoot'em up. Votre petit vaisseau devra se frayer un passage entre les astéroïdes pour atteindre ses cibles. Les différentes armes disponibles seront indispensables pour réussir vos missions.

AM 1033 HELLZONE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Ce jeu en scroll horizontal nous emmène au cœur d'un complexe high tech pour y anéantir un véritable cauchemar. Des centaines de vaisseaux ennemis et de systèmes d'alarme s'opposent à notre progression.



AM 1034 DEFENDA

AMIGA 500 (1200 avec AM 7000)

On Defender XXXIV le fils de Jr revanche mais sans décorner ce jeu haut en couleurs bénéficie d'une action soutenue. Pour ceux qui ne connaissent pas il faut tuer les aliens avant qu'ils enlèvent les humains.

AM 1035 E-TYPE II

AMIGA 500 500+ 600 1200

Une fois de plus vos réflexes vont être mis à rude épreuve avec ce shoot'em up tournoyant. Cette deuxième version reprend les graphismes du premier épisode avec quelques améliorations.

JEUX - ARCADE

AM 2000 BOND MINE 12

AMIGA 500 500+ 600 1200

Heureux fans de BoulderDash voici le plus beau et le plus complet de la serie des Bond Mine Cette version comporte 80 niveaux de delire Il faudra des heures rien que pour passer le premier niveau

AM 2001 LEAPING LARRY

AMIGA 500 500+ 600 1200

Voici un petit personnage a l allure sympathique qui doit arriver en haut de chaque niveau en marchant sur des tapis roulant et en se glissant dans les passages sans perdre de temps

AM 2002 RUSH HOUR

AMIGA 500 500+ 600 1200

Vous devez traverser la route pour rentrer chez vous mais c est l heure de pointe et vous devez eviter les nombreux chauffards Ce jeu reprend le principe du celebre Frogger avec de nombreuses options en plus

AM 2003 CRAZY SUE

AMIGA 500 500+ 600 (1200 avec AM 7000)

Un jeu de plates formes horizontal avec des animations fluides des graphismes somptueux une excellente musique tout y est pour passer des heures et des heures devant votre ecran

AM 2004 WERNER FLASHBIER

AMIGA 500 (500+ 600 1200 avec AM 7000)

Il faut aider un sympathique buveur de biere a rejoindre sa bouteille en evitant les personnes qui veulent l en empecher Ce jeu vous propose de nombreux niveaux selon le principe de BoulderDash

AM 2005 DEADLINE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Vous guidez un personnage dans une ville et vous devez ramasser tous les objets que vous trouverez car ils seront utiles Vous pouvez utiliser tous les objets que vous trouverez comme les voitures les clefs etc

AM 2006 GEO GLAXO

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu de plates formes genial et tres bien realise Pour commencer il vous emmenera sur la planete Geo Glaxo ou vous devrez mener le dure sie de vacancier puis il vous faut decouvrir de nombreuses surprises

AM 2007 PACMAN DELUXE

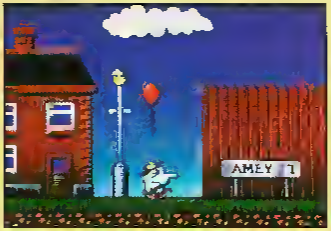
AMIGA 500 500+ 600

Le plus genial de tous les Pacmans sprites enormes bonus variés musique sympa aucun doute c est le meilleur Il ressemble comme deux gouttes d eau a celui que l on trouvait dans les cafes

AM 2008 GIDDY

AMIGA 500 500+ 600 1200

Il faut ramasser tous les objets trouves car chacun d eux permet de passer une epreuve A travers de beaux decors il faudra faire preuve d ingeniosite pour en resoudre certaines Un jeu très prenant



AM 2009 DRIPGAME

AMIGA 500 500+ 600 1200

Vous guidez une goutte de jus de fruit dans les dedales de tuyaux et vous devez passer partout en evitant de vous faire diluer par les gouttes d eau Delire et prise de tete garantis pendant des semaines

AM 2010 ESCAPE

AMIGA 500

Vous guidez un personnage sur des parcours truffés de pieges Le sol s effondre sous vos pieds ce qui vous empêche de vous arreter ou de reculer Alors foncez, mais ne foncez pas tete baissee cela serait fatal

AM 2011 SYSTEM 4

AMIGA 500 (500+ avec AM 7000)

Les aventures bondissantes d une drole de bestiole chargee de repeindre toutes les cases de son monde en evitant les monstres qui hantent les lieux et en recuperant les bonus qui apparaitront

AM 2012 TANK

AMIGA 500 500+ 600 1200

Les animations sonores et graphiques font de ce jeu un logiciel indispensable pour vos parties de delire A plusieurs joueurs Deux chars doivent se tirer dessus en reglant l angle et la force du tir

AM 2013 TRAILBLAZER

AMIGA 500 500+ 600 1200

Vous pilotez une balle sur un tapis roulant semé d embuches (trous obstacles ralentisseurs etc) et vous devez passer la ligne avant la fin du temps ou si vous jouez a deux avant votre adversaire

AM 2014 FRUIT SALAD

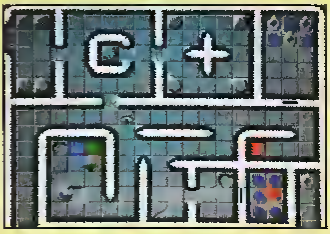
AMIGA 500 500+ 600 1200

Un excellent jeu de plates formes mignon a croquer avec des graphismes hyper colorés Il faudra parcourir de nombreux tableaux pleins de pieges avec un petit personnage

AM 2015 KASTEL KUMQAT

AMIGA 500 500+ 600 1200

Une superbe aventure dans un chateau vous parcourez de nombreuses pièces En marchant sur des dalles vous ouvrez des passages secrets Vous rencontrez des gardes qu il vaut mieux eviter etc



AM 2016 DOODY

AMIGA 500 500+ 600 1200

Tout le monde connait le jeu Mario Bross avec le sympathique plombier Voici un jeu qui lui ressemble, il faudra eliminer de vilaines tortues mutantes en les faisant sournoisement tomber sur le dos

AM 2017 CROSSFIRE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Il faut ramasser tous les objets qui se trouvent sur l ecran en prenant garde aux projectiles envoyés par les systemes d alarmes qui suivent minutieusement vos deplacements sur les côtes de l écran

AM 2018 QUICK AND SILVA

AMIGA 500

Un jeu de plates-formes plein de couleurs et d'originalités. Vous devez parcourir de nombreux tableaux bourrés de pièges et de surprises en emmenant avec vous un petit chien.

AM 2019 WIZZY'S QUEST

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un sorcier doit aider une jeune fille à atteindre la sortie de chaque niveau en faisant apparaître ou disparaître des blocs de pierre pour pouvoir avancer ou pour bloquer les monstres.

AM 2020 STRIKE BALL

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu de Base Ball avec des digits vocales de bons graphismes et une bonne jouabilité. Après quelques séances d'entraînement vous pourrez faire de superbes parties (2 joueurs seulement).

AM 2021 BAT DOG

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu de plates-formes très rapide avec des zones bonus pleines de bumpers et un petit personnage qui ressemble à Sonic. N'y aurait-il pas du pompage dans l'air ? En tout cas on ne s'en plaindra pas.

AM 2022 KARATE WORM

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un ver de terre Karateka (faut arrêter le pastis) parcourt de nombreux tableaux à la recherche de trésors. Sa maîtrise des arts martiaux lui évitera pas mal d'ennuis avec les autres insectes.

AM 2023 GRIB IT

AMIGA 500 500+ 600 1200

Vous guidez une petite grenouille verte dans des labyrinthes. Vous devez manger tous les champignons pour passer au niveau suivant. L'ordinateur guide une grenouille violette et essaie de vous gêner.

AM 2024 BLOAD RUNNER

AMIGA 500 500+ 600

La mythique Load Runner a fait des petits. Voici une version très réussie. Le petit personnage devra enterrer ses ennemis et parcourir tous les niveaux en grimpant à toutes les échelles pour récolter les trésors.

AM 2025 ROBOULDIX

AMIGA 500 500+ 600

Voici un Boulder Dash amélioré avec des options pleines d'originalité ce jeu ne dispose que de quatre niveaux mais après des heures et des heures de jeu on n'a même pas fini le premier. Plus Nul que nous...

AM 2026 PUGGLES

AMIGA 500 500+ 600 1200

Ça commence comme un shoot'em up avec un petit vaisseau qui traverse une pluie d'astéroïdes et ça finit en Q-Bert. Le petit robot doit passer sur toutes les cases de chaque niveau pour passer au suivant.

AM 2027 BOUNCE'N BLAST

AMIGA 500 500+ 600 1200

Encore un jeu de plates-formes doté d'énormes sprites et de graphismes soignés. Un petit garçon est égaré dans la forêt, il découvre que la vie en pleine nature n'est pas de tout repos.

AM 2028 EMERALD EATER 2

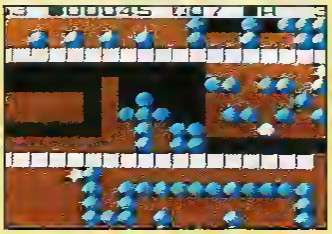
AMIGA 500 (500+ 600 avec AM 7000)

Parmi les quelques dizaines de Boulder Dash de la série Emerald Eater voici celui qui dispose des meilleurs graphismes et qui propose des caves très variées on ne s'ennuie pas une seconde.

AM 2029 CAVE RUNNER

AMIGA 500 500+ 1200

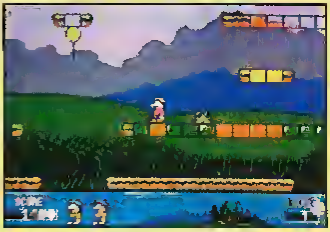
Voici le plus rapide et le plus délirant des Boulder Dash ses graphismes simples mais beaux sont à l'origine de cette rapidité. Les 80 niveaux vous occuperont pendant de longs mois.



AM 2030 WONDERLAND

AMIGA 500 500+ 600 1200

Il faut passer sur toutes les plates-formes de chaque niveau pour passer au suivant. Évidemment, il y a de nombreuses bestioles qu'il faut éviter sinon ce serait trop facile.



AM 2031 YELP

AMIGA 500 500+ 600 1200

Ce jeu ressemble à Pacman avec de nombreuses options, vous guidez un personnage sur un labyrinthe et vous devez passer partout en évitant les nombreux monstres et en ramassant les bonus.

AM 2032 OH NO MORE YAMS

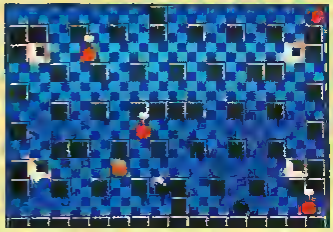
AMIGA 500 500+ 600 1200

Amis mineurs de fond ce jeu du style de Boulder Dash vous propose de partir au fond d'une mine de diamants. Collectez les tous pour terminer les innombrables niveaux de ce jeu génialissime.

AM 2033 PARTICLE MAN

AMIGA 500 500+ 600 1200

Des bestioles terroristes laissent traîner des bombes un peu partout. Vous devez les ramasser et les jeter au fond des puits pour éviter qu'elles fassent trop de dégâts (de nombreux niveaux).



AM 2034 WACKY RABBIT

AMIGA 500 500+ 600 1200

Ce jeu est réservé aux plus jeunes vous guidez un lapin dans les champs vous devez manger les fleurs mais pas les champignons et surtout il faudra éviter le chasseur qui vous cherche.

AM 2035 SPERGEBEIT

AMIGA 500 500+ 600

Vous guidez une boule sur un parcours piégé. Il faut trouver toutes les clefs qui permettront d'ouvrir les portes afin de passer au niveau suivant. Ce jeu est livré avec un éditeur de tableaux nouveaux.

JEUX - RÉFLEXION

AM 3000 BOOMFINDER

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Le petit personnage doit ramasser toutes les bombes et rejoindre le panneau "Exit" en un temps limité. Il rencontrera des obstacles de plus en plus délirants à chaque niveau (plus de 50 niveaux).

AM 3001 SIMON

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Tout le monde connaît ce célèbre jeu dans lequel il faut reconstituer une séquence musicale en appuyant sur quatre touches de couleurs différentes. Voici une excellente adaptation de ce jeu sur Amiga.

AM 3002 PROKER

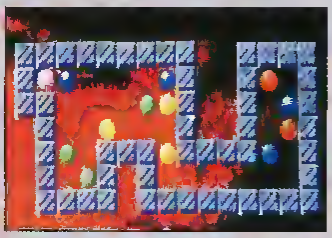
AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Pour apprendre le poker, il y a deux solutions. Soit vous allez au casino ou au bate du rom et vous y laissez votre chemise. Soit vous vous installez dans un fauteuil et vous êtes déjà sur votre ordinateur.

AM 3003 POLYMORF

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Il va falloir beaucoup de réflexion pour arriver à bout de ce jeu. Il faut rassembler tous les cailloux de même couleur. Un véritable casse-tête avec de nombreux niveaux. En plus c'est très beau, on adore.



AM 3004 EQUALITY

AMIGA 500, 500+, 600

Des pièces de couleurs trônent partout sur l'écran. Il faut rassembler certaines d'entre elles pour refaire les formes demandées. Après quinze niveaux, on a arrêté parce qu'il était 4 heures du mat', au jeu passionnant.

AM 3005 Dr MARIO

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Il faut éliminer des germes malfaisants en plaçant correctement les gélules bicolores qui descendent du haut de l'écran, selon le principe de Cobrix. Au bout d'une demi-heure de jeu, on ne comprend plus rien.

AM 3006 THE BRAIN

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Tout le monde connaît le Morpion, la fameuse des jeux en 4 même fut un de ses chevaux de bataille. Mais si on vous propose de jouer au Morpion en 3D sur quatre plateaux en même temps, méfiez-vous.

AM 3007 GNU CHESS

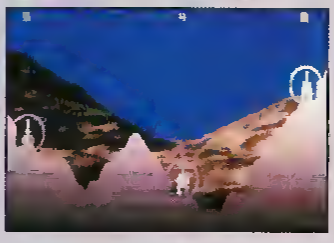
AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Que vous soyez novice ou pro des échecs, ce jeu vous convaincra. En effet, voilà un excellent jeu d'échecs qui dispose de nombreux niveaux de difficultés. Il fait partie des références sur Amiga.

AM 3008 ARTILLERUS 2

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Choisissez l'angle, la force, tirez. Et si vous ratez, vous en prenez plein la tronche car il peut y avoir jusqu'à huit canons frères par des joueurs ou par l'ordinateur. Les murs et parachutes.



AM 3009 SHANGAÏ 93

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Un superbe jeu de Mahjong, vous savez, ce jeu chinois qui consiste à enlever des pièces empilées les unes sur les autres en retournant des paires. C'est le genre de jeu que l'on commence et on y a une dizaine d'heures à perdre.

AM 3010 MEGAMIND

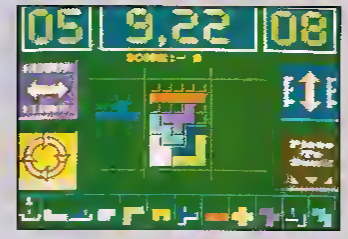
AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Dans la série des grands classiques, voici un très bon jeu de Master Mind. Il permet de choisir le nombre de pions à retrouver. Il se joue complètement à la souris, c'est pratique et reposant.

AM 3011 DILEMMA

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

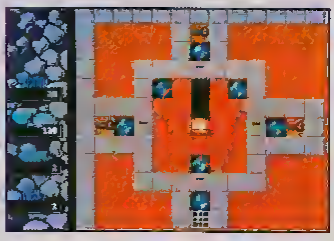
En fait de dilemme, c'est un véritable casse-tête qui vous est proposé ici car emboîter des pièces aux formes tordues pour reformer un carré n'est pas du tout évident. De longues heures de prise de tête.



AM 3012 Mr BROWSTONE

AMIGA 1200

Un jeu qui rappelle Boulder Dash mais avec un peu plus de réflexion. Ce jeu ne fonctionne que sur Amiga 1200, autant dire que ça va très vite et qu'il ne faudra pas traîner pour trouver la sortie des niveaux.



AM 3013 QUADRIX

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Des pièces arrivent des quatre côtés de l'écran, il faut déplacer les pièces existantes pour que celle qui arrive se place à côté d'une autre qui a le même dessin (si vous avez de l'inspiration, gardez-la à portée de main).

AM 3014 TWIST

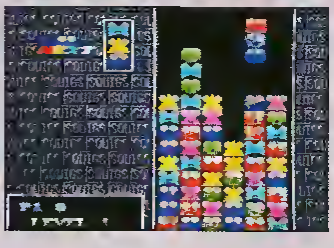
AMIGA 500, 500+, 600

Un jeu de fous, il faut aligner des carrés de même couleur, vous déplacez une forme géométrique et lorsque vous cliquez, les carrés qui sont en dessous s'inversent. Je vous l'ai dit, c'est pour les fous.

AM 3015 SQUIGS

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Colorés en 100 fois mieux, les pièces de couleurs sont remplacées par des drôles de bestioles, un peu abruties et des pièces en briques, des bombes, des lessiveuses, etc. Rapidement vous vous perdez.



AM 3016 CARD SHARP

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Pour les amateurs de bonnes réussites de cartes, voilà une compilation de cinq réussites parmi les plus connues : Klondike, King Albert, Calculation, Demon et Castle.

AM 3017 BRAINBOW

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

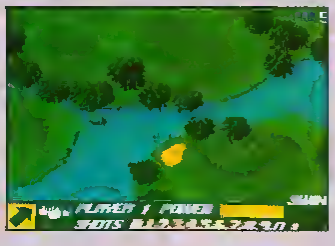
Si après tous les jeux de cette page, vous avez encore un cerveau, finissez vous avec celui-là. Je ne saurais même pas vous l'expliquer, c'est impossible. Mais rassurez-vous, lorsqu'on joue on comprend.

JEUX - RÉFLEXION

AM 3018 18TH HOLE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Retrouvez ou découvrez les sensations du green avec ce jeu de golf aux superbes graphismes. Le parcours propose 18 trous très variés. Il faudra faire preuve de maîtrise pour tous les par



AM 3019 NIBBY NIBBLE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un serpent qui doit manger des tas de choses mais pas sa queue. Le problème c'est qu'il grandit lorsqu'il mange et qu'il se déplace dans des labyrinthes très tortueux. Alors ne vous trompez pas de chemin

AM 3020 ZNYK

AMIGA 500 500+ 600 1200

On retrouve là tout l'intérêt des jeux du style de Dr Mario avec en plus un travail terbinique de première qualité. Ça donne un super jeu de réflexion qui fait sans doute partie de nos dix meilleurs

AM 3021 PIÈGE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu d'aventure avec un scénario plein de suspense. Un terroriste a placé des charges explosives dans une maison et vous y êtes bloqué. Vous avez intérêt à trouver le moyen de le désamorcer très rapidement

AM 3022 DRAGON TILES

AMIGA 500 500+ 600 1200

C'est tout simplement le meilleur jeu de Mahjong sur Amiga. Les graphismes sont excellents et il vous propose quinze dispositions de pièces différentes ce qui vous assure des semaines entières de jeux

AM 3023 INTERLOCK

AMIGA 500 500+ 600 1200

Il faut rassembler tous les cubes de même couleur pour passer les niveaux mais la topographie du terrain, la disposition des blocs, le nombre de couleurs différentes sont autant de sujets de crise de nerfs

AM 3024 KLAKTRIS

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un excellent jeu dans le style de Colorix il faut placer les groupes de pièces qui tombent de manière à rassembler trois pièces de la même couleur. Ce jeu bénéficie d'excellents graphismes

AM 3025 WELLTRIS

AMIGA 500 500+ 600 1200

Pour ceux que Tetris n'amuse plus ou pour ceux qui le trouvent trop facile voici un Tétris en 3D. Les pièces glissent le long de quatre murs et descendent dans le fond. Faites en sorte qu'elles s'emboîtent correctement

AM 3026 EXIT 13

AMIGA 500+ 600 1200

Un nombre impressionnant de niveaux pour un jeu garanti 100% pure prise de tête. Rassembler les pièces de la même couleur afin de les faire toutes disparaître et le tout en un temps limité qui n'y paraît

AM 3027 YACHT

AMIGA 500 500+ 600 1200

Voici une adaptation du célèbre Yams le jeu de dés où il faut faire des combinaisons avec cinq dés. Si les parties de dés au café du coin avec vos amis vous manquent voici le moyen d'y remédier

AM 3028 AMIGA SOLITAIRE

AMIGA 500 500+ 600 1200

La meilleure réussite de cartes sur Amiga elle reprend les règles de Klondike avec des graphismes superbes. C'est le type même de jeu que l'on commence en se disant qu'on en fera qu'une et trois heures après...

AM 3029 NUMBER FLUMBER

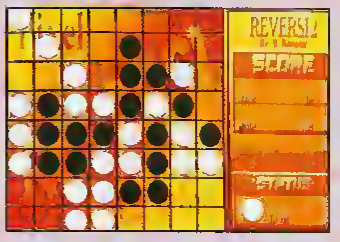
AMIGA 500 500+ 600 1200

C'est tout simplement un jeu de taquin, il faut remettre les pièces dans le bon ordre en les faisant coulisser dans l'emplacement libre. Il fait partie de cette sélection par le bénéfice d'une superbe réalisation

AM 3030 REVERSI 2

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un superbe jeu basé sur les règles du Reversi (Othello pour les puristes). Il est possible de jouer à deux ou contre l'ordinateur. Avec ce jeu les amateurs de jeux de société seront comblés



AM 3031 PWUFF

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu de solitaire (pas avec les cartes avec les pions) très marrant. Il faut enlever tous les pions de chaque niveau en les mangeant selon le principe des dames et essayer de récolter les bonus

AM 3032 PICK A BRICK

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu qui ressemble au Mahjong il faut reconstituer rapidement des paires de symboles afin de supprimer tous les pions. La musique et la hauteur des graphismes, c'est à dire génial

AM 3033 HOT BLOX

AMIGA 500 500+ 600 1200

Cla sique parmi les classiques Tetris revient en force avec un super logiciel proposant un mode deux joueurs simultanés et une superbe musique de fond (mais pas avant pour faire une sélection sur Tetris

AM 3034 ROME

AMIGA 500 500+ 600 1200

Un jeu hyper crispant c'est une adaptation du célèbre Pipemania. Il faut préparer un chemin entre deux points en assemblant des morceaux de tuyaux de toutes les formes

AM 3035 FUNTRIS

AMIGA 500 500+ 600 1200

A première vue c'est un Tetris comme les autres les pièces tombent et on les empile. Mais quand les gènes du bien et du mal entrent en scène pour aider ou pour compliquer ça devient délirant

MÉGADÉMOS

AM 4000 BREATH OF THE MUSE

AMIGA 1200

Ambiance cool pour une demo au top sur tous les plans agrementée de nombreuses images 2D realisées par des graphistes de talent. Cette demo a très bien figuré à la Saturne II

AM 4001 GROOVY

AMIGA 500 500+ 600 1200

Une musique très jazz vous accompagne tout au long de cette demo au design inimitable. Même si vous etes un habitué des demos celle ci ne manquera pas de vous étonner

AM 4002 MIND RIOT

AMIGA 500 500+ 600 1200

Cette demo d'Andromeda est fidele à l'esprit du groupe. Design soigné, effets novateurs (par exemple un Gloutz Vector Lightsourced avec deformation) animations raytracées et tout en haute resolution

AM 1003 TAG

AMIGA 1200

Lorsque deux des groupes les plus speeds de la scene bossent ensemble ça donne TAG, une coproduction Jet Set / SkidRow au style resolument techno ponctuée de superbes Tans

AM 4004 TECHNOLOGICAL DEATH

AMIGA 500 500+ 600 1200

Les demos s'inspirant de la fameuse State of the art font très à la mode ces temps ci. Cette production de Mad Helix est certainement l'une des meilleures d'entre elles

AM 4005 SMEEL LINE CHANEL 5

AMIGA 1200

Une geniale démo AGA qui prouve que l'Amiga 1200 est une bete de course. On notera une animation raytracée finale originale et tres bien realisée (une tete de chanon en or qui tourne)

AM 4006 CRASH TEST

AMIGA 500 500+ 600 1200

Presentée à la Gathering 94 cette démo a fait un tabac. Les superbes effets s'enchainent sans discontinuité et tout ca sans nécessiter le mode AGA. Les 500 ont encore de l'avenir.

AM 4007 FULL MOON

AMIGA 1200

Deuxième prix à la Party II, cette démo AGA méritait à notre avis la premiere place. Sa qualité est impressionnante grace à des effets variés originaux très techniques et surtout superbes.

AM 4008 INTERFERENCE

AMIGA 500 500+ 600 1200

L'Amiga est fantastique et c'est ce que prouve cette demo surprenante. Design d'enfer, graphismes superbes, musiques geniales pas de doute il n'y a que l'Amiga qui peut le faire

AM 4009 HARMAGGEDON

AMIGA 1200

Voici une superbe démo tres speed realisée par le groupe Inlect. Apparemment on a pas à faire à des debutants mais a dire si ce n'est que tous possesseur d'Amiga 1200 doit la voir au moins une fois

AM 4010 REAL

AMIGA 1200

Grande gagnante de la Saturne II cette demo du groupe Complete surpasse tous ce qui s'est fait dans le genre. Le mapping 3D y est à l'honneur et les graphes 2D sont somptueux.

AM 4011 EXTENSION

AMIGA 500 500+ 600 1200

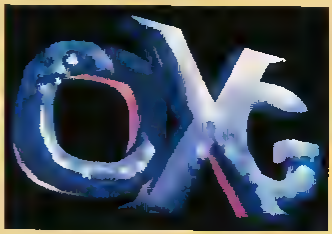
Du jamais vu une debauche d'effets incroyables et originaux vous tombe dessus à un rythme effréné ne vous laissant pas une seconde de repit. Cette demo est vraiment geniale

Les MégaDemos sont des délires de programmeurs. Ce ne sont pas des jeux. On met la disquette dans son lecteur, on regarde les effets surprenants qui défilent sur l'écran et on écoute les musiques qui les accompagnent. On comprend alors pourquoi Spielberg fait les trucages des ses films sur Amiga.

AM 4012 CUZCO

AMIGA 1200

Cette demo que nous devons à Oxygene est une tete de liste de la Saturne II. Encore une fois c'est du grand art. Les groupes de programmeurs comme Oxygene n'ont pas fini de nous etonner



AM 4013 ARTE

AMIGA 500 500+ 600 1200

Encore une demo geniale, elle a obtenu la troisieme place à la Party III. C'est un petit bijou sur les plans graphisme musique programmation design... Tout est parfait

AM 4014 9 FINGERS

AMIGA 1200

Les auteurs de la fameuse State of the art" recidivent et nous proposent une demo dans le meme genre. Techno video clip survitaminé. Cette démo vous fera faire des bonds au plafond

AM 4015 NUMB

AMIGA 1200

On retrouve avec plaisir le style du groupe qui monte en ce moment. Movement. La musique est tres cool, les effets exploitent bien les capacités de la machine du grand art

AM 4016 BIG TIME SENSUALITY

AMIGA 1200

Une demo géniale, graphismes raytracés, musique à couper le souffle, effets superbes et etonnants (dont un plasma AGA) aucun doute le groupe italien AXIS fait merveille

AM 4017 I CAN'T BE DONE

AMIGA 1200

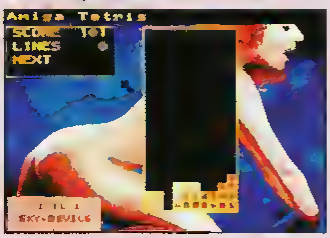
Une des tetes de liste de la Saturne Party II qui nous est offerte par un groupe italien RemJam. Des effets parmi les plus colorés qu'il m'ait été donné de voir sur Amiga, tout simplement grandiose.

Tous les logiciels de cette page sont réservés aux adultes

AM 5000 TETRIS SEX

AMIGA 500 500+ 600 1200

Tétris, c'est déjà pas évident comme ça. Mais si en plus, il apparaît des photos de jeunes filles nues toutes plus belles les unes que les autres sur l'écran, comment voulez vous qu'on se concentre

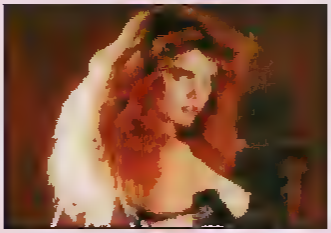


Les disquettes suivantes (5500 à 5519) contiennent des images érotiques et pornographiques au format GIF et le programme qui permet de les voir. Toutes ces images sont importées de PC et sont inédites sur AMIGA. Ces images sont en 256 couleurs. Sur Amiga 500, elles sont en noir et blanc.

AM 5001 DIRTY MOVIES

AMIGA 500 500+ 600 1200

Ce jeu présente des scènes pornographiques. Vous activez les personnages en actionnant votre joystick et vous devez vous surpasser pour voir les niveaux suivants



AM 5500
AM 5501
AM 5502
AM 5503
AM 5504
AM 5505
AM 5506
AM 5507
AM 5508
AM 5509

Images érotiques

AM 5002 SEX MACHINE

AMIGA 500 (500+ 600 and AM 7000)

Cette disquette est du même genre que la précédente mais avec la particularité de présenter des scènes de dessins animés. Les dessins sont dignes des meilleures BD érotiques

AM 5510
AM 5511
AM 5512
AM 5513
AM 5514
AM 5515
AM 5516
AM 5517
AM 5518
AM 5519

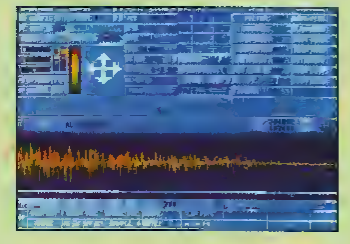
Images pornographiques

Des milliers d'images disponibles en téléchargement
Tous les formats d'images et tous les viewers

3615 SPIDER

DIVERS

AM 6000 PROTRACKER
AMIGA 500 500+ 600 1200
Voici la dernière version de ce célèbre logiciel de musique. Elle contient de nouvelles fonctions très utiles. La disquette contient également deux modules et une démonstration.



Les 14 disquettes suivantes (6001 à 6014) contiennent des modules utilisables avec PROTRACKER
Ces modules sont des morceaux de musique que vous pouvez écouter ou modifier, vous pouvez récupérer les instruments et les sons utilisés

AM 6001 TECHNO 1
Adagio - Used to know - Condom corruption

AM 6002 TECHNO 2
Animationalization - Don't need your love - Safe sex

AM 6003 TECHNO 3
World of pirate - 08 Pinocchio - Casanova

AM 6004 TECHNO 4
Fullmoon - Amnesia mix - Racmus

AM 6005 PIANO JAZZY
Racine2 - Big band bross - Sonate to her - Christelle

AM 6006 ROCK 1
Blow up - Killing floor 2.1 - Fuck the norm.

AM 6007 ROCK 2
Lemon in the wind - Hideways blue

AM 6008 ROCK 3
Elektune - Enter sandman - RSI hard

AM 6009 SLOWS
Mumia_in Saraje.o - Sequestral - BTHAY - Be there

AM 6010 HARD CORE
CabCadach - Decati - No remers

AM 6011 MUSIQUES DE DEMOS
Odyssey part 3 - Global trish - DDream 2 - Stardust

AM 6012 CLASSIQUE
Toccata - Marche turque - Ballade pour Adeline

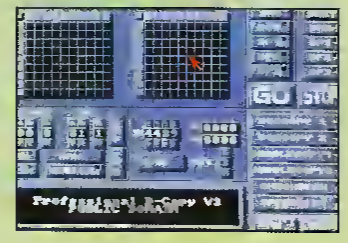
AM 6013 FOLK
Country - Scape - Hit 01

AM 6014 SYNTHE
Bladerunner - Chariots de feu - 1492

AM 6015 DELITRACKER 1.37
AMIGA 500+ 600 1200
Le meilleur player de modules musicaux : il permet d'écouter pratiquement tous les modules car il reconnaît une multitude de formats compactés ou non et les rejoue parfaitement

AM 6016 NO VIRUS
AMIGA 500+ 600 1200
Cette disquette contient les dernières versions des trois meilleurs antivirus : Bootx 5.23, VirusZ II 5.0 et Virus Checker 6.70. Avec ces logiciels vous n'avez plus rien à craindre

AM 6017 COPIEURS
AMIGA 500 500+ 600 1200
DCOPY : Le meilleur copieur du DP
SUPER DUPER 3.0 : Copie formate, vérifie et...
PCOPY 2.00 : Très simple d'emploi et efficace
DISK SALVY : Récupération de données perdues

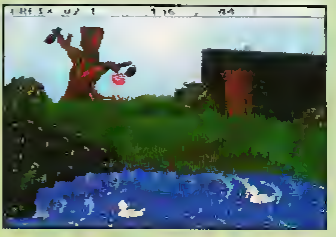


AM 6018 WB HACKS
AMIGA 500 500+ 600 1200
Cette disquette est remplie de petits gadget comme des horloges de blankers et des petits programmes qui provoquent des effets marrants comme un dégoulinement ou une aspiration d'écran etc

AM 6019 SUPER DARK 2.1
AMIGA 500+ 600 1200
Ce logiciel est le meilleur économiseur d'écran modulaire du marché. Il est compatible avec les écrans AGA et les processeurs rapides. Il est fourni avec une quinzaine de modules différents

AM 6020 XBEAT PRO
AMIGA 500 500+ 600 1200
Pour les virtuoses des percussions voici une excellente boîte à rythmes. Elles permet de programmer divers sons de percus et de basses sur quatre voies simultanément

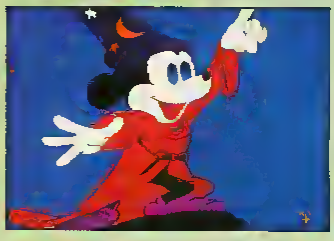
AM 6021 GRFX 2.1
AMIGA 1200
Un logiciel de dessin d'excellente qualité. Il dispose de nombreux éléments prêts à l'emploi comme des arbres, des feuilles, des rochers etc... Le dessin qui est sur la photo a été fait en 2 minutes (Logiciel un peu rustique)



AM 6022 COLORING BOOK
AMIGA 500 500+ 600
Pour les plus petits voici un livre de coloriage qui permettra à vos enfants de prendre de nombreux dessins sans mettre de la peinture partout et en même temps de s'habituer à l'emploi d'un ordinateur

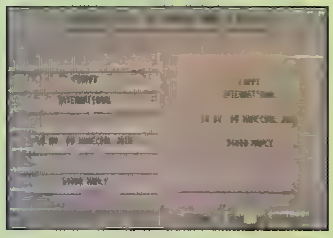
AM 6023 AMOS PAINT 3.70
AMIGA 500 500+ 600 1200
Un autre logiciel de dessin de très bonne qualité qui permet de créer tout ce que l'on veut. Tout est géré par petits icônes, il suffit de cliquer avec la souris pour accéder aux différentes fonctions

AM 6024 COLOR IT 1.3
AMIGA 500 500+ 600 1200
Un autre programme de coloriage pour les petits, il dispose de cinq dessins que l'on peut colorier en choisissant les couleurs sur une palette. Tout se fait à la souris. Ideal pour les tout jeunes enfants



AM 6025 FRACTALES
AMIGA 500+ 600 1200
Générées à partir de formules mathématiques complexes, les fractales donnent de superbes images
LYAPUNOVIA : Voyage au cœur des univers de Lyapunov. Ce programme de création de fractales reconnaît le mode AGA et bénéficie d'une vitesse de calcul honorable
MANDELMANIA 4.1 : Devenu un classique, ce logiciel très complet bénéficie d'une optimisation très poussée et propose une grande diversité d'options comme l'impression de couleurs de polices etc... Il reconnaît le mode AGA

AM 6026 DISK LABEL
AMIGA 500 500+ 600 1200
Tout le monde a des disquettes sans etiquettes Voila le logiciel ideal pour imprimer des etiquettes tres simplement Il est tout simple mais tres efficace et surtout tres facile a utiliser



AM 6027 BENCH MARKS
AMIGA 500 500+ 600 1200
Cette disquette contient deux logiciels qui permettent d evaluer les performances de votre ordinateur
SYS INFO 3 23 Interface graphique tres simple
AIBB Beaucoup plus complet et performant

AM 6028 VIEWERS
AMIGA 500 500+ 600 1200
Tous les meilleurs viewers d images
VIEWTECH 2 Pour images IFF IFF24 GIF87 GIF89 JPEG supporte l ecran AGA
FAST GIF et ZGIF Pour images au format GIF

AM 6029 BACK TO SCHOOL
AMIGA 500 500+ 600 1200
Pour les petits voici une disquette remplie de petits jeux educatifs Vous y trouverez un jeu de Memory, un jeu de calcul et un jeu de recherche de mots anglais Ce n est pas encore trop tot pour apprendre

AM 6030 MATH CALCULATOR
AMIGA 500 500+ 600 1200
Le programme ideal pour oublier vos soucis avec les mathematiques Il connait la trigonometrie les equations les rotations et fonctions etc Il vous sera utile quelque soit votre niveau

AM 6031 MATH PLOTTERS
AMIGA 500+ 600 1200
Sur cette disquette vous trouverez plusieurs programmes de traces de courbes mathematiques Il y en a pour tous les niveaux celui va de la simple equation aux courbes tridimensionnelles

AM 6032 TEST DE SOI
AMIGA 500 500+ 600 1200
Voila un logiciel tres marrant et en plus tres efficace Il vous invite a repondre a de nombreuses questions sous la forme d un QCM en abordant divers thèmes et fera en une une analyse de votre personnalite

AM 6033 AMIGA WORLD
AMIGA 1200
Un logiciel geographique sur tous les pays du monde vous pourrez lui demander les superficies les populations les langues parlées etc Il vous donnera en plus de superbes representations graphiques

AM 6034 CONJUGUER
AMIGA 500 500+ 600 1200
Plus besoin de votre vieux Bescherelle voici le logiciel qui le remplacera avantageusement puisqu il connait tous les verbes en tout cas tous ceux que j ai eu avec et a vous le temps

AM 6035 COMPTA
AMIGA 500 500+ 600 1200
Voici un programme tres attendu sur Amiga un programme de comptabilité tres complet tres pratique et surtout en francais Il conviendra aux debutants comme aux comptables confirmes

AM 6036 BUDGET
AMIGA 500 500+ 600 1200
Voici un autre logiciel de comptabilite qui vous permettra de faire la gestion de votre budget Tres complet de tres bonne qualite il dispose de nombreuses options tres pratiques

Les 6 disquettes suivantes (6050 à 6055) contiennent des fontes utilisables avec tous les logiciels de traitement de textes ou autres faisant appel a des polices de caracteres

AM 6050 FONTES 1
Cette disquette contient les fontes 2001 AM Apple Astra Avant garde Barn Beep Bekon C Bodani et Benguiat

AM 6051 FONTES 2
Cette disquette contient les fontes Bold type Broadway Bubble Byte Cw Colossal Crop Count Count down et CSwiss

AM 6052 FONTES 3
Cette disquette contient les fontes Cyber Defender Expanded Flow Frank funter, Franklin, Fritz quad Goody B Kunsk et Lcrm

AM 6053 FONTES 4
Cette disquette contient les fontes Futura C Little Machine Marble MCherit MEuro MFast Moskva New topaz et Ninety

AM 6054 FONTES 5
Cette disquette contient les fontes Opal Outline Palatino Pearl Pinball Poltava PSymbol Qc et Reman

AM 6055 FONTES 6
Cette disquette contient les fontes Script Siesta Slope Souvenir Stencil Stop Swiss TBM, Suzdal et Typewriter

AM 7000 KICKSTART 1.3
AMIGA 500+ 600 1200
Voici la disquette que tout possesseur d Amiga 500+ 600 ou 1200 doit toujours avoir sous la main Il suffit de la mettre dans son lecteur de disquette pour transformer son Amiga en Amiga 500 et ainsi pouvoir utiliser environ 80% des logiciels qui etaient incompatibles avec votre ordinateur

Téléchargez tous ces logiciels avec votre minitel

3615 SPIDER

MÉGA COFFRETS

COFFRET ACTION

10 jeux pour 120 francs

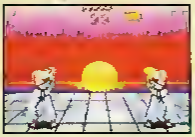
Compatibles A500 (1Mo), A500+, A600, A1200

MICROBES

Il faut éviter une infection en détruisant les microbes avec votre laser (très rapide)

WARRIORS

Un jeu de baston dans la lignée des meilleurs, coups spéciaux, jeu à un ou à deux



BUZZBAR

Shootez tous les vaisseaux qui virevoltent grâce à vos armes et protections diverses

DRIPGAME

Parcourez des dédales de tuyaux sans vous faire chopper par les bestioles

ROLLERPED

Salefi de bestioles, elles arrivent de partout plus on en flingue, plus il y en a

BOND MINE

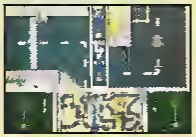
80 niveaux de délire à la sauce BoulderDash. Adresse et ingéniosité

REFUGE

Un chevalier doit défendre un château assiégé par des ennemis variés et délirants

OCTANE

Une course de bolides armés de missiles où tous les coups sont permis pour gagner



INSECTOIDS

Ils viennent nous envahir. Faites les changer d'avis en les frittant l'un après l'autre

BAT DOG

Un super jeu de plates formes tout se déroule à une vitesse folle, surtout les zones

DOCUMENTATION EN FRANCAIS FOURNIE

COFFRET RÉFLEXION

10 jeux pour 120 francs

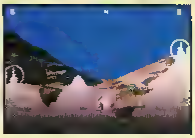
Compatibles A500 (1Mo), A500+, A600, A1200

KLAKTRIX

Placez les pièces qui tombent pour aligner trois cases de même couleur. Frustrant

ARTILLERUS

Choisissez l'angle, la force, l'arme, tirez et si vous ratez vous en prenez plein la tête



ZNYK

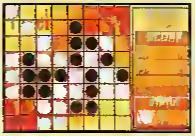
Un travail technique de très bonne qualité pour ce jeu dans le style de Dr Mario

FWUFF

Selon le principe du solitaire, nettoyez tous les tableaux (40 niveaux différents)

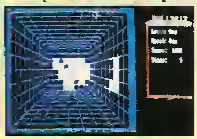
REVERSI 2

Délivrez vous en battant votre Amiga lors d'une mémorable partie de Reversi



WELLTRIX

Un Tetris en 3D, les pièces glissent le long des murs pour ceux que Tetris n'amuse plus



DRAGON

C'est tout simplement le meilleur jeu de Mahjong (15 types de tableaux)

POLYMORF

Poussez les boules de même couleur les unes contre les autres (nombreux niveaux)

BRICK

Otez les pièces par paires mais pas n'importe comment. (de nombreux niveaux)

DILEMMA

Emboîter des pièces tordues dans un carré n'est pas très facile (plus de 30 niveaux)

DOCUMENTATION EN FRANCAIS FOURNIE

Nous avons préparé des documentations en français pour faciliter l'utilisation de ces jeux. Chaque coffret se compose donc de 10 jeux, de leurs documentations en français et d'un coffret de rangement très pratique.

POUR COMMANDER

Pour recevoir les logiciels que vous désirez en moins de cinq jours, il vous suffit de renvoyer un de ces bons de commande (ou une copie) à l'adresse suivante :

AMIGA DREAM - FLOPPY 19 route de Vaugirard 92190 MEUDON

Quelques explications

Pour chaque logiciel, nous indiquons la compatibilité avec les différents Amiga.

Par exemple :
AM 1007 INSECTOIDS
AMIGA 500, 500+, 600, 1200
Ce jeu fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600 et 1200.

Chaque référence notée en rouge dans le catalogue correspond à un logiciel et coûte 20 francs.

Par exemple:
AM 1025 coûte 20 francs.
AM 3028 coûte 20 francs.
AM 5512 coûte 20 francs.
AM 6009 coûte 20 francs.
AM 6053 coûte 20 francs.
Etc....

Les coffrets présentés à la page 14 coûtent 120 francs chacun.

Vous pouvez également commander par téléphone au

83 90 28 00

ou par minitel

3615 SPIDER

Bon de commande 2

NOM _____ PRENOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Carte de crédit NOM : _____
○ Chèque Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
○ Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande _____ disquette(s)		Frs
Je commande _____ coffrets(s)		Frs
Voici la liste des articles que je commande _____ _____ _____ _____ _____	Frais de port DISTINGUO	20 Frs
	TOTAL	Frs

Bon de commande 1

NOM _____ PRENOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
○ Carte de crédit NOM : _____
○ Chèque Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
○ Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande _____ disquette(s)		Frs
Je commande _____ coffrets(s)		Frs
Voici la liste des articles que je commande _____ _____ _____ _____ _____	Frais de port DISTINGUO	20 Fes
	TOTAL	Frs

3615 SPIDER

CONCOURS

Gagnez un *AMIGA 4000*

AMIGA 4000/030
Processeur 68030 / 25 Mhz
6 Mo de RAM
Disque dur 120 Mo
Workbench 3.0 français
Chipset AGA

(Valeur : 8990 francs)

en répondant à 50 questions sur l'ordinateur Amiga

Question 1 : Quel est le format des disquettes pour Amiga 600 ou 1200 ?

a) 5,25 pouces b) 3,5 pouces c) 8 orteils

Question 2 : Quel est le périphérique qui permet de déplacer le pointeur ?

a) Disque dur b) Écran c) Souris

Question 3 : Quel est le plus puissant de ces Amiga ?

a) Amiga 4000 b) Amiga 600 c) Amiga 1200

... la suite sur votre minitel 3615 SPIDER.

Découvrez des indices sur chacune des disquettes proposées dans ce catalogue.

Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'un Amiga 4000 ; participation jusqu'au 15 septembre 1994 à minuit ; le gagnant sera celui qui aura répondu au 50 questions le plus rapidement ; le classement pourra être consulté en permanence sur le minitel (3615 SPIDER) ; le gagnant sera personnellement avisé et le résultat sera publié dans AMIGA DREAM (numéro d'octobre)

Pour participer, composez le 3615 SPIDER sur votre minitel.

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY

DR@AM

TOUT L'UNIVERS DE L'AMIGA

N°8

PERSONAL FONT MAKER LITE

Célèbre logiciel commercial de creation de fontes

CLOUDS

Creez un ciel nuageux d'un clic de souris

AMOS ET BLITZ

Exemples de programmes

MONACO

Grand classique de la course de voiture

PROKER

Le poker comme au casino

CROAK

Un super jeu d'arcade

Amiga, 1 Mo, doc en pages 6-7